NEL SEGNO DI ROCKY JOE

NUMERO 78
DICEMBRE 1998
LIRE 6.000

KAPPA MAGAZINE

fumetti

- Calm Breaker
- Oh, mia Dea!
- Mille demoni
- Office Rei
- Exaxxion

I MIEI PRIMI VENT'ANNI
TETSUYA CHIBA

KODANSHA

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE

Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 78 - DICEMBRE 1998
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi (ovvero i Kappa boys)
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Direzione di produzione:
Monica Carpino
Proof reading:
Giovanna Paganelli
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli,Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Il mese scorso Sayoko Mishima, spinta dall'invidia nei confronti della popolarità di Belldandy, stringe a sua insaputa un patto con la demone Marller: trasforma così il Politecnico Nekomi in una reggia incantata, rendendo succubi insegnanti e studenti. Keiichi, Belldandy, Urd e Skuld si lanciano così alla riscossa per riportare le cose al loro stato naturale...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è, però, controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre, però, che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco e, proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene! Il mese scorso abbiamo lasciato Yuta ed Emiru a occuparsi da soli di un macabro caso di maledizione voodoo: il soggetto è Nao Kazuki, amica d'infanzia di Yuta, mentre l'autore del sortilegio è ancora sconosciuto!

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento, che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. Il Ministro degli esteri Sheska - generale militare per l'invasione - comanda un'azione dimostrativa con il cannone dell'androide gigante Solosalm che colpisce, distruggendolo, il monte Fuji. Il vecchio Hosuke fa uscire allo scoperto il gigantesco robot Exaxxion, che appare stranamente noto anche a Sheska. Isaka, tramutata in aeromoto, porta Hoichi all'interno dell'Exaxxion appena in tempo per 'parare' la seconda cannonata del Solosalm. Il colpo arriva, però, diretto alla testa dell'androide - il punto meno resistente - dove è situata proprio la cabina di pilotaggio... Riuscirà Hoichi a sopravvivere al tremendo attacco?!

KAPPA-GRAZIE!

Il sostegno di tutti voi lettori è davvero commovente! Lo avevamo già intuito, ma ora abbiamo dati concreti in mano: il **Kappa Magazine Plus** di agosto è piaciuto moltissimo, e dalle prime lettere giunte in redazione pare che anche quello del mese scorso abbia quantomeno entusiasmato tutti. Ci abbiamo ragionato su, anche dopo aver sentito personalmente le vostre opinioni a Lucca Comics, e sembra che la formula "il doppio per sole 2.000 lire in più" sia parecchio gradita, anche perché permette la lettura di storie brevi che altrimenti non potrebbero essere pubblicate in nessun modo. Non vogliamo gravare sulle vostre finanze, ma vogliamo accontentarvi: **Kappa Magazine Plus** diventerà un appuntamento stagionale! In primavera, in estate, in autunno e in inverno, per un totale di quattro volte all'anno, avrete la vostra dose massiccia di manga belli, brevi, nuovi, e di grandi autori! Restate con noi: non c'è limite al MEGLIO!

I MIEI PRIMI VENT'ANNI
da ROCKY JOE a TUTTI IN CAMPO CON LOTTI
gli esordi a fumetti di
TETSUYA CHIBA

di Massimiliano de Giovanni

Nato l'11 gennaio 1939 nell'ospedale Seiroka a Tsukijo (Tokyo), Tetsuya Chiba è il primogenito di una famiglia piuttosto numerosa, rimasta sempre unita sotto l'ala protettrice del padre Masaya e della madre Shizuko.

A causa del lavoro di Masaya, l'intera famiglia è costretta a trasferirsi presto in Cina, dove Shizuko partorisce Kensaku nel 1941, Akio nel 1943 e Katsuyuki nel 1945. Proprio nel 1945, cessata la Seconda Guerra Mondiale, Tetsuya fa finalmente ritorno in Giappone con i suoi cari, e inizia a frequentare la scuola elementare pubblica, nei pressi del parco Sumida. Durante il sesto e ultimo anno delle elementari Tetsuya, ancora ragazzino, inizia a scrivere i suoi primi fumetti, e fonda la fanzine "Manga Club" assieme ad alcuni amici.

E' comunque nel 1956 che firma il suo primo libro, sempre per il mondo delle fanzine. In quegli anni la scena editoriale giapponese era dominata dalle detection, e l'autore cavalca bene questa moda grazie a **Fukushu no Semushi Otoko** (Il gobbo della vendetta), che narra le avventure del-

Orewa Teppei

Chikai no Makyu

l'investigatore Hiroshi Yamanote e di Kageyama, fuggito di galera per un'ingiusta condanna. Nonostante il successo di questo manga e i lauti guadagni, Tetsuya non riesce a conciliare il lavoro di fumettista allo studio, e per un paio d'anni si limita a collaborare ad alcune fanzine.

Per un debutto professionale nel mondo dei manga bisogna attendere così il 1958, quando Kodansha gli commissiona **Butou Kai no Shojo** per una rivista di shojo manga. Lo stile di Tetsuya Chiba piace sia alla redazione di "Shojo Book" e "Shojo Club" sia al pubblico, e per fronteggiare i nuovi impegni con Kodansha l'autore chiede aiuto ai fratelli, che lavorano per lui come assistenti giorno e notte.

Sarà Akio in particolare, nel 1962, a fornire al fratello la documentazione necessaria sul baseball per **Chikai no Makyu**. La competizione ha rivestito sempre un ruolo fondamentale nella vita artistica di Tetsuya Chiba – che nel tempo libero gioca con un gruppetto di amici a baseball e a bowling – e la ricerca di nuovi sport l'ha stimolato in più occasioni. Quando lavorava ad **Ashita no Joe** ha provato persino a indossare i guantoni, ma per riuscire nel pugilato avrebbe dovuto dimagrire e tonificarsi, così vi ha rinunciato.

Il lavoro ha sempre influito sulla sua vita, come in quella di tutti i disegnatori giapponesi professionisti. L'aneddoto che l'autore ricorda sempre con piacere riguarda proprio il suo matrimonio: quando il 12 febbraio 1965 si è sposato con Sachiko, non era riuscito a consegnare in tempo le nuove tavole a Kodansha, e così, dopo la cerimonia, Tetsuya e i suoi fratelli sono tornati a casa e hanno ripreso a lavorare con indosso ancora i vestiti della festa. Quando è riuscito a partire per il viaggio di nozze a Nagasaki, gli si chiudevano gli occhi dal sonno. La professione non gli ha comunque impedito di formare una bella famiglia, né di mettere al mondo quattro bambini: i tre maschietti Hiroshi, Kouzou e Shuhei, e la figlia Asako.

Il primo viaggio all'estero di

Mama no Violin

BIBLIOGRAFIA (1956 – 1980)

Fanzine:

Fukushu no Semushi Otoko (Il gobbo della vendetta) – 1956. Accusato ingiustamente, Kageyama fugge dalla prigione per vendicarsi su Hosoi e Hida, i veri colpevoli. Lungo la strada si imbatte però nel giovane detective Hiroshi Yamanote, e Kageyama rinuncia al suo obiettivo.

Nakiwarai Hyakumensou (Cento tipi di volti sorridenti e tristi) - giugno 1957. Shojo ad ambientazione scolastica con quattro protagonisti: le ragazze Tomiko e Teruko e l'amico Senkichi, tutti maltrattati dalla perfida Mariko.

Sagan Kimen no Hihou (Il tesoro del demone guercio) - giugno 1957. E' la prima opera di Chiba sul medioevo giapponese: il giovane samurai Komanosuke combatte contro anziani nemici.

Kiri no Nakano Matou (L'isola dello spirito nella nebbia) - luglio 1957. Il giornalista Yoichi Kazama si trova a investigare su tre misteriosi casi di omicidio che sconvolgono la campagna.

Yashamenbugyou (Il poliziotto con la maschera di demone) - agosto 1957. Ambientata nell'epoca Edo, la storia ha per protagonisti il capo di polizia Toyama e il furbo Kanta: i due risolvono insieme alcuni casi misteriosi nella città.

Kokoro (Cuore) - ottobre 1957. Tornano i protagonisti di **Nakiwarai Hyakumensou** in una storia incentrata su Tomiko: la ragazza ha un problema, ma quando suo padre torna dalla guerra tutto si aggiusta.

Riviste:

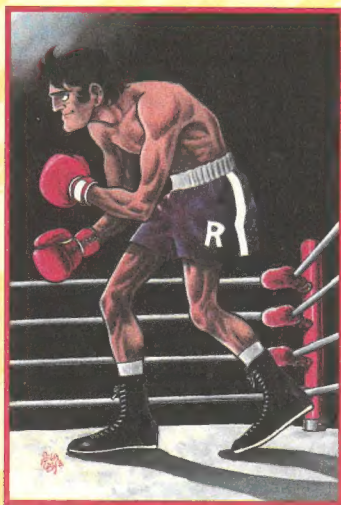
Buto Kai no Shojo (Una ragazza al ballo) – pubblicato sulla rivista "Shojo Book" nel marzo 1958. Storia d'amore di una ragazza con un principe che segna il debutto al professionismo di Tetsuya Chiba.

Rika no Hitomi (Gli occhi di Rika) – pubblicato sulla rivista "Shojo Club" nel maggio 1958. Storia drammatica di una ragazza che non vede bene.

Odette Jou no Niji (L'arcobaleno del Castello Odette) – pubblicato sulla rivista "Shojo Book" dal giugno 1958 al dicembre 1958. La principessa Odette vive una storia d'azione e di combattimenti nella prima serie a episodi di Tetsuya Chiba.

Mama no Violin (Il violino della mamma) – pubblicato sulla rivista "Shojo Club" dal luglio 1958 al maggio 1959. Storia di una ragazza che suona violino della madre.

Yuka o Yobu Umi (Il mare che chiama Yuka) – pubblicato sulla rivista "Shojo Club" dal giugno 1959 all'agosto 1960. La triste storia di Yuka, vittima del padre violento.

Rina (Id.) – pubblicato sulla rivista "Shojo Club" dal settembre 1960 al dicembre 1961. Scritta da Motokatsu Yagi, la storia ci presenta Rina, una ragazza carina ma infelice.

in Corea del Nord, e così, per ribellarsi a quella dittatura, il gruppo comunista Sekigun ha dirottato un aereo nel nome di **Ashita no Joe** e non ha fatto più ritorno in patria.
E che dire del funerale di Toru Riki Ishi? Tutti i fan di **Ashita no Joe** furono talmente scioccati dal lutto da convincere Kodansha a celebrare un vero e proprio funerale – per la prima volta nella storia – a un personaggio dei manga. Al rito hanno presenziato non solo gli autori Takamori e Chiba, ma addirittura oltre settecento lettori giunti da tutto il Giappone.
Anche **Orewa! Teppei** ha causato non pochi grattacapi, soprattutto agli insegnanti di ginnastica delle scuole medie inferiori e superiori: durante le lezioni di kendo molti studenti si immedesimavano, infatti, nel giovane protagonista della serie. E di norma agli insegnanti i fumetti non piacciono molto...

Tetsuya Chiba ci tocca da vicino, infatti nel 1969 ha raggiunto la nostra bella Europa soggiornando a Parigi con il fratello Akio e la cognata. E' stata poi la volta del Brasile, nel 1979, con l'amico Leiji Matsumoto.
Attraverso le sue opere l'autore ha avvicinato ai manga non solo i più giovani, ma anche un pubblico adulto, trasformando alcune sue storie in autentici fenomeni di costume. All'epoca di **Ashita no Joe**, per esempio, la rivista "Shonen Magazine", che ospitava il fumetto, è entrata nel gergo comune per via di un detto 'politicizzato': era noto infatti che il giapponese medio tenesse abitualmente "Asahi Journal" nella mano sinistra e "Shonen Magazine" in quella destra.
Ma **Ashita no Joe** si è trovato nell'occhio del ciclone per ben altri motivi. Nei primi anni Sessanta, il governo giapponese proibiva al suo popolo di entrare

Chikai no Makyu (La palla del giuramento) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" dal gennaio 1961 al dicembre 1962. Scritta da Kazuya Fukumoto, questa è la prima storia per ragazzi di Tetsuya Chiba: protagonista è il giocatore di baseball Hikaru Ninomiya.

1.2.3 to 4.5.6 (Uno due tre e quattro cinque sei) – pubblicato sulla rivista "Shojo Club" dal gennaio 1962 al dicembre 1962. E' la storia della famiglia Kitashirakawa. Questa serie ha vinto il premio indetto dalla casa editrice Kodansha come miglior manga dell'anno.

Hachi no Su Taisho (Il capo del nido d'ape) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" dal gennaio 1963 al maggio 1963. E' la storia di Daisuke Arashi, un medico

A TU PER TU CON TETSUYA CHIBA

Kappa Magazine – I suoi esordi nel mondo del fumetto giapponese sono legati agli shojo manga, cosa piuttosto insolita per un autore. Perché si è dedicato proprio a questo genere?

Tetsuya Chiba – Per caso, senza un preciso motivo. Durante gli anni del liceo mi sono armato di coraggio e, accompagnato da un amico, ho mostrato a un editor di Kodansha le tavole di un mio fumetto intitolato **Maho Ningyo** (La bambola magica). Non avevo conoscenze nell'ambiente, ed entrare nell'immenso atrio di Kodansha mi spaventava. Il manga è piaciuto, e l'editor è rimasto colpito dalla quantità di ragazze presenti nella storia, tutte molto belle. E così mi ha commissionato un episodio di 80 pagine destinato a una rivista per ragazze. Ero naturalmente felice di lavorare per Kodansha, ma anche terrorizzato di dover scrivere storie di donne: io ho solo fratelli, e non conoscevo affatto l'universo femminile! E' stato molto faticoso, ma alla fine è nata una storia malinconica su una ragazza dagli occhi grandi.

Quando ho lavorato a **1.2.3. to 4.5.6** è stato tutto più semplice, perché l'intera storia ruotava attorno a una famiglia molto affiatata: sono nato in una famiglia numerosa, e potevo scrivere di tutti i personaggi come se fossero miei familiari. Forse è proprio grazie all'autenticità della trama se ho vinto il premio di Kodansha. Non potrò mai dimenticare il momento in cui la rivista che ospitava **1.2.3. to 4.5.6** ha smesso di uscire per un po', costringendomi a concludere la serie in quattro e quattr'otto.

1.2.3. to 4.5.6

KM – La componente drammatica è spesso al centro delle sue storie...

TC – E' vero, ho una predilezione per le storie drammatiche, e i miei personaggi sono spesso velati da una certa malinconia. Ma cerco comun-

Yuki no Taiyo

Shidenkai no Taka

Papa no Oyomesan

che aiuta le persone infelici.

Yuki no Taiyo (Il sole di Yuki) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" dal gennaio 1963 al novembre 1963. Yuki ha perso i genitori,ma non si arrende di fronte alle avversità della vita.

Shidenkai no Taka (Il falco di Shidenkai) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" dal luglio 1963 al gennaio 1965. Jotaro Taki, pilota di aerei militari, è al centro di un manga di guerra.

Papa no Oyomesan (La moglie di mio padre) – pubblicato sulla rivista "Margaret" dal gennaio 1964 al marzo 1964. Il padre di Ekko si è risposato, e la piccola è in attesa di conoscere la nuova mamma.

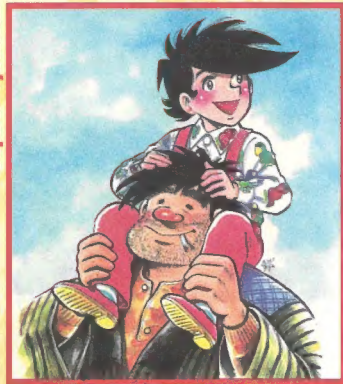
Shimakko (L'isolana) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" dal marzo 1964 al giugno 1965. La famiglia Michi inizia gli scavi alla ricerca delle terme.

Hashire Jo (Corri Jo) – pubblicato sulla rivista "Shonen Sunday" nel luglio 1964. La storia del corridore Jo e della sua malattia.

Shonen Giants (Giovani Giants) – pubblicato sulla rivista "Shonen Book" dal novembre 1964 al novembre 1966. La storia di Shinichi Minami, promessa del baseball.

Haris no Kaze (Il ciclone della Haris) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" dall'aprile 1965 al novembre 1967. Kunimatsu Ishida è una vera peste e i professori non perdono occasione di punirlo. Il manga è stato trasposto in animazione nel 1966.

Sakanaya Champion (Il campione della pescheria) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" dal giugno 1965 al luglio 1965. La storia di Ryuta, figlio di un pescivendolo e appassionato di boxe.

Arinko no Uta (La canzone della formica) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" dal settembre 1965 al luglio 1966. L'affettuosa storia di una maestra e dei suoi allievi sullo sfondo di una miniera di carbone.

Misokkasu (Bambino emarginato) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" dall'agosto 1966 all'agosto 1967. Akane torna nella famiglia in cui era nata.

Ganbare! Shonen Giants (Forza! Giovani Giants) – pubblicato sulla rivista "Shonen Book" dal gennaio 1967 al febbraio 1968. Seguito della fortunata **Shonen Giants**.

Kyomo Ichinichi (Anche oggi un giorno) – pubblicato sulla rivista "COM" nel giugno 1967. Opera muta di una sola pagina.

Jumbo Riko (Id.) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" dal settembre 1967 al novembre 1967. L'avventurosa storia di Riko, sullo sfondo di un'isola del sud.

Ashita no Joe (Joe del domani) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" dal gennaio 1968 al giugno 1973. Scritta da Asao Takamori (Ikki Kajiwara), la serie narra la

que di caratterizzarli in maniera originale per non annoiare il pubblico. Un giorno ho sconvolto l'intera redazione per via di una vignetta dove mostravo la bellissima protagonista di una storia con la lingua di fuori: quando l'editore ha visto la rivista stampata è rimasto scioccato, perché le convenzioni volevano le ragazze dei manga sempre serie. Si è arrabbiato molto e ha detto che la mia scelta era inammissibile. Quel disegno ha comunque spinto un fan a scrivere: a lui il disegno era piaciuto. La protagonista di un fumetto è come un essere umano, e dovrebbe per questo poter comportarsi come meglio crede.

KM – Quando ha sentito il bisogno di lavorare nello shonen manga?

TC – Dopo 5 anni di shojo manga ho cominciato a lavorare per un pubblico prettamente maschile, e la serie che ha segnato il passaggio è stata **Chikai no Makyu**. Mi sono concesso una libertà totale, arrivando ad affezionarmi più al grassottello co-protagonista (Gosaku Kubota) che al bellissimo personaggio principale (Hikaru Ninomiya). Che soddisfazione quando i lettori mi hanno scritto di preferire Gosaku: io e i fan avevamo davvero gli stessi gusti! E così ho continuato a scrivere ciò che volevo davvero scrivere. Un giorno – facevo il fumettista da ormai dieci anni – stavo passeggiando vicino a casa mia quando ho visto un ragazzino che stava andando a un corso di recupero pomeridiano: era triste e sconsolato, sembrava uno zombie. Mi sono immediatamente rattristato, perché da bambino io giocavo sempre dopo la scuola, e allora vedevo le nuove generazioni tanto diverse... In quel momento ho deciso di celebrare la vitalità dei ragazzi almeno nei fumetti.

Gaki

KM – E' mai successo che i genitori si siano lamentati di certe sue scelte?

TC – Quando hanno trasmesso **Haris no Kaze** in televisione, la mamma di uno spettatore ha scritto indignata: chiedeva che il protagonista fosse più diligente, perché altrimenti i bambini lo avrebbero imitato. Come darle torto? Quando ho visto il cartoon, ho pensato la stessa cosa: l'adattamento televisivo ha caricato il protagonista Kunimatsu di una cattiveria assolutamente assente nel manga. Un ragazzino che ha molte energie è vivace, ma può essere anche gentile: pestifero, quindi, non cattivo.

KM – E per Ashita no Joe?

Shonen Giants

TC – Non ho mai amato scrivere scene di sangue, ma **Ashita no Joe** necessitava di una certa crudezza. Il sangue e il sudore sono necessari per caratterizzare un uomo forte e virile. Ci sarebbero tante curiosità sulla serie, ma l'unico grande

Haris no Kaze

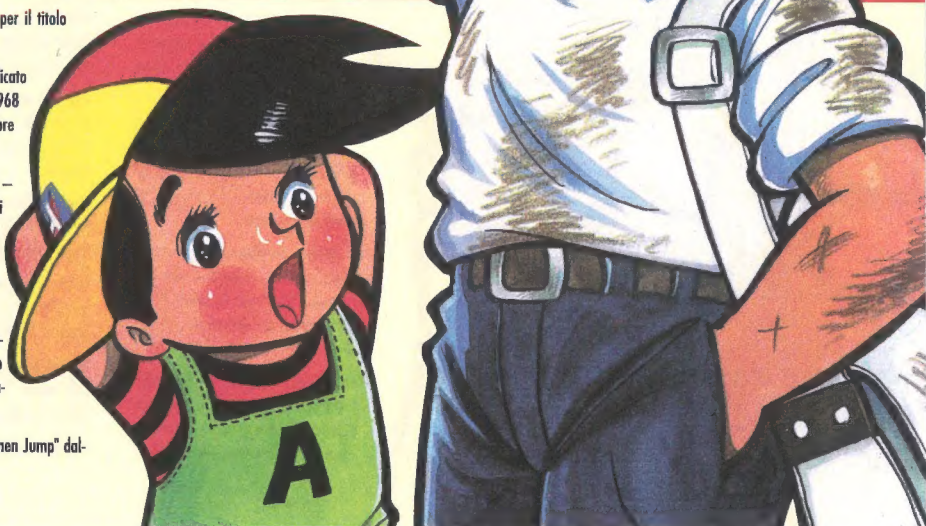
carriera del pugile Jo Yabuki, dalla lotta per il titolo sino alla morte sul ring.

Terebi Tenshi (L'angelo della TV) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" dal febbraio 1968 al dicembre 1968. Akiko, figlia di una celebre attrice, si darà lei stessa al teatro.

Wakatono Gon (Il giovane principe Gon) – pubblicato su un giornale di programmi televisivi dal giugno 1968 all'agosto 1971. Giunto dal suo regno nel passato, il principe Gon si ritrova magicamente nell'epoca moderna.

Kaze no Yoni (Come il vento) – pubblicato sulla rivista "Shojo Friend" nel luglio 1969. Episodio dal sapore agreste incentrato su Chio e su un giovane apicoltore.

Mosa (Id.) – pubblicato sulla rivista "Shonen Jump" dal-

problema l'ho avuto quando ho dovuto progettare la conclusione della storia con lo sceneggiatore. Dopo cinque anni e mezzo di successi, non era davvero facile scrivere la parola fine...

KM – Com'è nato invece Orewa! Teppei?

TC – Mio nonno materno era un vagabondo. E' andato negli Stati Uniti per studiare e si è ritrovato sulle montagne a cercare oro. Aveva progettato di emigrare in Sud America, ma alla fine – all'età di 70 anni – si è trasferito definitivamente a Hokkaido (è doveroso precisare che all'epoca non c'era assolutamente nulla a Hokkaido). Quand'ero piccolo mia madre mi raccontava spesso del nonno, e mi diceva che anch'io ero un vagabondo. Mi veniva spesso da pensare a cosa sarebbe successo se il figlio di un vagabondo fosse entrato in una scuola privata... Una delle migliori... Da quell'idea è nato **Orewa! Teppei**, che dedico a mio nonno.

KM – Teppei è stato protagonista anche di strip umoristiche...

TC – Quando lavoro a una storia lunga mi viene sempre voglia di tuffarmi in altri progetti, ed è per questo che spesso collaboro contemporaneamente per il giornale della domenica e per altre riviste. Vicino a casa mia ci sono molti ragazzini che giocano: basta osservarli un po' e le idee arrivano improv-

l'ottobre 1969 al dicembre 1969. Un manga sentimentale che ci racconta di un ragazzo divenuto ladro.

Gaki (Ragazzaccio) – pubblicato sulla rivista "Bokura Magazine" dal febbraio 1970 al settembre 1970. Un ragazzo squattrinato è alle prese con gli abitanti del suo paese.

Aru Ashika no Hanashi (La storia di un leone marino) – pubblicato sulla rivista "Shonen King" nel febbraio 1970. L'ontaria Kurobe è la protagonista di questa short story.

Een (Gnee) – pubblicato sulla rivista "COM" nel maggio 1971. Anche un poliziotto non può nulla contro un bambino che piange in continuazione.

Hiroshi-kun (Id.) – pubblicato sulla rivista "Kokorono Tomo" dal settembre 1971 al maggio 1975. Sit-com avente per protagonista il giovane Hiroshi.

Aru Ink no Hanashi (La storia di un inchiostro) – pubblicato sulla rivista "Shonen Champion" nel gennaio 1972. L'inchiostro speciale è protagonista di una storia fanta-scientifica.

Hotaru Minako (Minako Hotaru) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" nel settembre 1972. Minako vive in montagna ed è in balia dei sentimenti.

Orewa! Teppei (Io sono Teppei) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" dall'ottobre 1973 all'aprile 1980. Teppei si divide tra gli impegni scolastici e il kendo.

Notari Matsutaro (Il grande Matsutaro) – pubblicato sulla rivista "Big Comics" dall'ottobre 1973. Protagonista della serie, Matsutaro è un lottatore di sumo.

Yaneura no Ehankaki (Il pittore del sottotetto) – pub-

Teppei-Kun

Notari Matsutaro

vise, anche se poi svaniscono quasi sempre quando sono al tavolo da disegno. L'idea di lavorare alle strisce umoristiche è del maestro di scuola del mio primogenito, nonché editore di una rivista del quartiere: ho così occupato un piccolo spazio, due o tre volte all'anno. Vi sembrerà strano, ma ci vuole più tempo per fare una strip che un episodio lungo! Dato il numero esiguo di uscite annuali, se avessi ideato una nuova serie non sarei mai riuscito a presentare bene un personaggio, così ho sfruttato l'adolescenza di Teppei. E' stata mia moglie a fornirmi le idee per le strip di **Teppei-kun**!

KM – E' per questa sua voglia di tuffarsi in nuovi progetti che ha lavorato a tante short stories autoconclusive?

TC – Sì, e per progettarle mi ispiro ai sogni, ai viaggi e soprattutto all'immaginazione di mio fratello Katsuyuki. Il problema delle storie autoconclusive è dato dal numero limitato di pagine a mia disposizione: una volta ho superato addirittura il limite di 16 tavole! Immaginerete la mia gioia quando riesco a concludere una storia nello spazio prefissato...

KM – Vuole parlarci infine di Ahita Tenki ni Nare?

TC – Quando ho progettato una serie sul golf ho pensato immediatamente a un personaggio adulto, che ho caratterizzato come uno dei miei assistenti: un corpo tondo come un pallone, un appetito insaziabile, ma una simpatia contagiosa. Ho deciso di renderlo il personaggio di un fumetto quando l'ho portato un giorno a giocare a golf: un vero professionista. Fino ad allora avevo sempre puntato su personaggi belli e atletici, ma queste qualità erano del tutto assenti nel mio assistente! E' nato quindi un tipo bruttino ma simpatico, un eroe come tanti. Il golf è uno sport che pratica solitamente solo chi è ricco, e sta in questo la mia piccola rivoluzione: il protagonista di **Ahita Tenki ni Nare** è umile, lavora in un'osteria, eppure gioca a golf. Volevo rendere il golf familiare e popolare.

Ahita Tenki ni Nare

blicato sulla rivista "Bessatsu Shonen Jump" nell'ottobre 1973. Tetsuya Chiba ricorda il periodo in cui ha vissuto in Cina attraverso questo episodio autoconclusivo.

Ore Igao-kun (Io sono Igao) – pubblicato sull'inserto domenicale del giornale "Yomiuri" dal marzo 1975 all'ottobre 1975. E' la storia di Igao, un ragazzino dalla testa rasata.

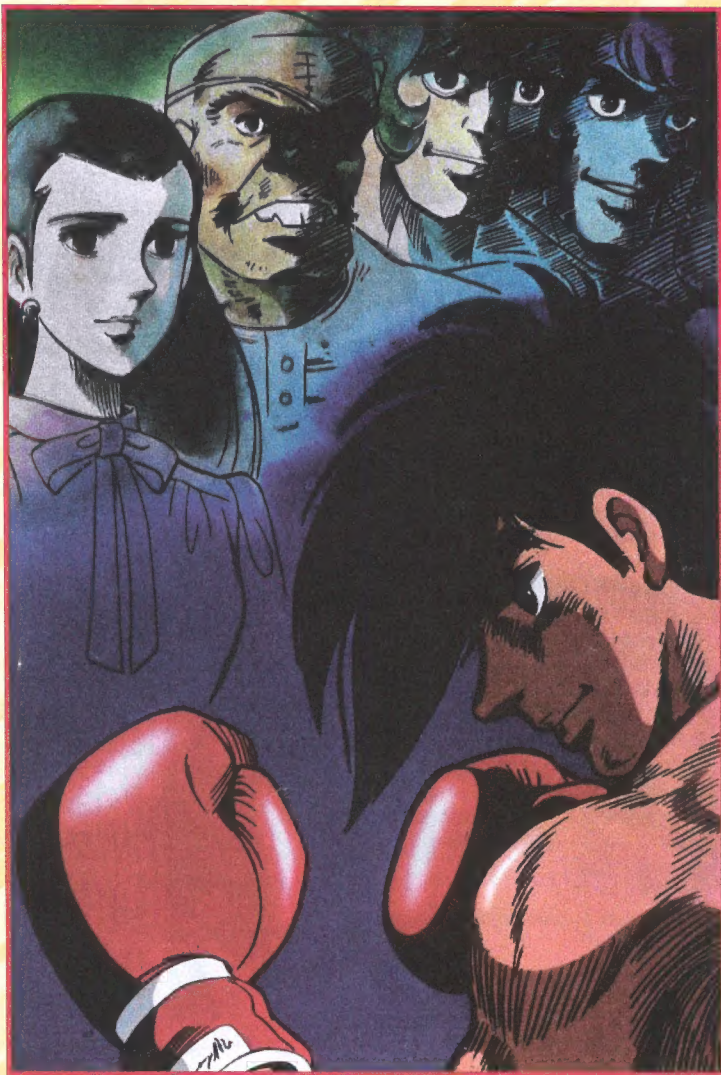
Reko to Mabo (Reko e Mabo) – pubblicato sulla rivista "Lirica" nel settembre 1976. Short story dedicata alla giovane Reko e al suo amico Mabo.

Teppei-kun (Id.) – pubblicato sulla rivista "Nerima no Kodomo" dal novembre 1976 al marzo 1981. Protagonista di **Orewa! Teppei** vive nuove avventure umoristiche attraverso queste strip aperiodiche.

Mohei Jii (Nonno Mohei) – pubblicato sulla rivista "Manga Action" nel settembre 1977. Storia breve e malinconica sull'anziano Mohei, che vive sul mare.

Teru-chan (Id.) – pubblicato sulla rivista "Hieizan Jiho" dal gennaio 1979. Protagonista della serie è ancora una volta un ragazzino che ne combina di tutti i colori.

Nerima no Itachi (Una donnola a Nerima) – pubblicato sulla rivista "Young Magazine" dal luglio 1980 all'ottobre 1980. Una storia ambientata nel quartiere in cui vive Tetsuya Chiba, che entra di persona nell'episodio.

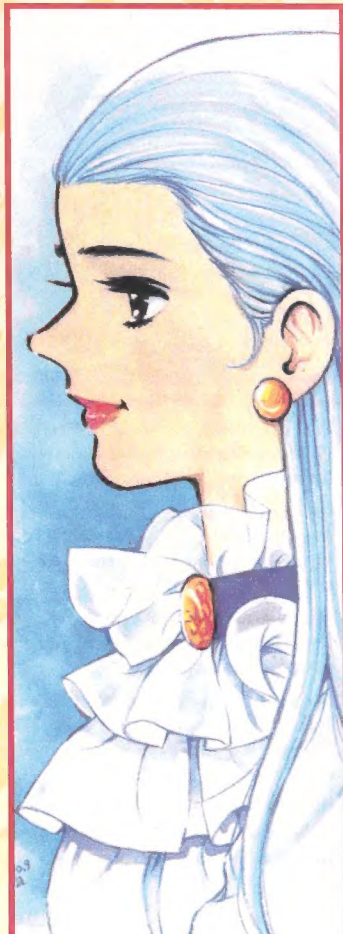
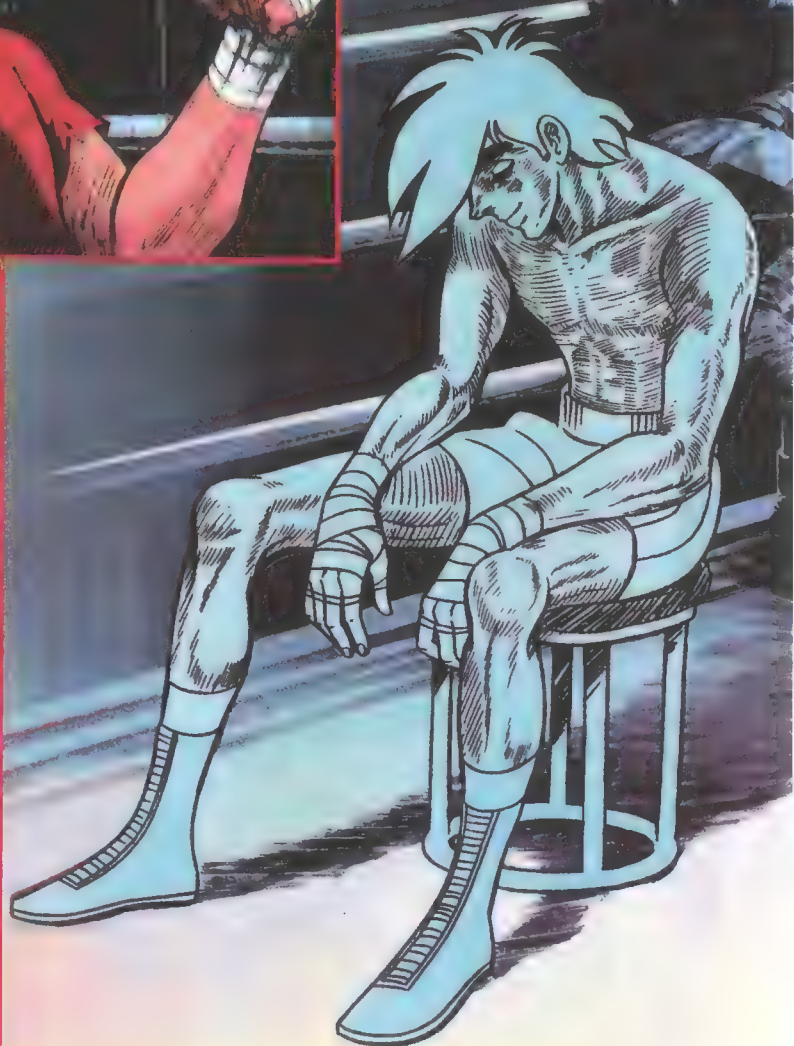
Ashita Tenki ni Nare (Speriamo che domani sia sereno) – pubblicato sulla rivista "Shonen Magazine" dall'ottobre 1980. E' la storia di un ragazzo di umili origini che diventa un campione di golf.

NEL SEGNO DI ROCKY JOE

Joe è il tipico teppista di periferia, dedito alla rissa e al vagabondaggio e totalmente disinteressato alla scuola. La sua ostinata forza di volontà, nonché il suo carattere ribelle da perfetto anti-eroe lo rendono tanto vicino agli occhi degli appassionati da divenire un vero e proprio simbolo per almeno tre generazioni. Il successo del manga, infatti, spinge la casa di produzione Mushi a mettere in cantiere la trasposizione animata di **Ashita no Joe** (in Italia, **Rocky Joe**), che va in onda sui teleschermi nipponici dal 1 aprile 1970 al 29 settembre dello stesso anno, per un totale di 79 episodi. La storia, diretta tra gli altri da Asao Takamori e Tetsuya Chiba, è sceneggiata da Osamu Dezaki e presenta il plot in maniera lineare e avvincente.

Joe è un ragazzo dei bassifondi di Tokyo, orfano di entrambi i genitori, che vive di espedienti. Un giorno un ubriacone lo urta e Joe, infastidito, lo allontana con un potentissimo diretto; la reazione del vecchio è del tutto inaspettata: l'uomo è infatti Danbei Tange, un grande allenatore di boxe, ritiratosi dopo l'ennesima sconfitta, che si è dato all'oblio dell'alcool. Nasce così un breve sodalizio fra i due, il primo interessato a scroccare al vecchio cibo gratis e alloggio, il secondo convinto di poter fare di Joe il pugile del domani. Il protagonista finge di allenarsi, ma in realtà passa il suo tempo compiendo piccoli furti in periferia, tanto da venire presto arrestato. Passando un anno in carcere, Joe capisce finalmente l'importanza dell'amicizia e dell'impegno nei confronti di Danbei, che continua ostinatamente a spedirgli le lezioni di boxe anche in carcere. Finalmente libero, l'ascesa sportiva del ragazzo è immediata.

In attesa della seconda serie, nel marzo del 1980 viene prodotto un lungometraggio di oltre due ore e mezzo che presenta alcune sequenze della prima serie, con un doppiaggio rinnovato.

Il 13 ottobre del 1980 la Tokyo Movie Shinsha lancia in TV **Ashita no Joe II** (in Italia, **Rocky Joe il campione**), che tiene banco fino all'agosto del 1981, per un totale di 47 episodi. Le premesse sono appassionanti. Dopo avere causato la morte sul ring di Toru Riki Ishi, il suo più grande rivale, Joe rimane così sconvolto da decidere di abbandonare definitivamente la boxe. Grazie al sostegno degli amici e dei compagni, però, il giovane pugile ribelle torna nuovamente a combattere, animato da nuove energie. In un ultimo e decisivo scontro, però, Joe riceve un violento pugno che risulta mortale. Il gong suona, il ragazzo si siede sul suo sgabello nell'angolo e sorridendo muore, lasciando un vuoto incolmabile nei numero-

si fan che seguivano fedelmente la serie. Un vuoto che viene rivissuto dagli spettatori nel luglio del 1981, quando viene distribuito nelle sale giapponesi un lungometraggio di due ore che rende omaggio alla memoria di Joe.

Il successo di **Ashita no Joe** è più che meritato: la storia riflette bene nei personaggi e negli sfondi la miseria sociale degli anni Sessanta, la grafica è originale e i disegni sembrano eseguiti al carboncino, l'animazione è scattante ed equilibrata, di ottimo livello per una serie degli anni Settanta, ma ben calibrata anche per uno spettatore odierno. Divide la paternità con Tetsuya Chiba lo sceneggiatore Asao Takamori, dietro al cui nome si cela il più noto Ikki Kajiwara, autore assieme a Noboru Kawasaki di **Kyojin no Hoshi** (La stella dei Kyojin, in Italia **Tommy, la stella dei Giants**), assieme a Naoki Tsuji di **Tiger Mask** (in Italia **Uomo tigre, il campione**), nonché del mitico **Akakichi no Eleven** (Gli undici rosso sangue, in Italia **Arrivano i superboys**).

GLI ALTRI ANIME DI CHIBA

Se **Ashita no Joe** rimane la serie più popolare di Tetsuya Chiba, le incursioni dell'autore nel mondo dell'animazione coinvolgono anche altri celebri titoli, e risalgono al maggio del 1966, quando la P. Production produsse la serie TV **Haris no Kaze**, trasposizione dell'omonimo manga. Kunimatsu Ishida è un turbolento, pestifero bambino che studia nella scuola Haris. Dato il suo carattere ribelle, che non accenna a calmarsi, il ragazzino viene continuamente punito ed è considerato lo scandalo dell'istituto. Inediti nel nostro paese, i 70 episodi che compongono la serie hanno tenuto compagnia ai telespettatori nipponici fino all'agosto del 1967, ma nell'ottobre del 1971 la Mushi ha reso nuovamente omaggio allo studente ribelle con **Kunimatsu-sama no Otoridai** (Passa il signor Kunimatsu), serializzato fino al settembre del 1972 per un totale di 46 episodi.

Una serie di Tetsuya Chiba che abbiamo avuto modo di apprezzare anche in Italia è **Orewa Teppei**, diretta nella prima parte da Tadao Nagahama e da Shigeno Yoshida nella seconda. Il protagonista – figlio di uno sbandato ubriacone che invece di lavorare si dedica alla ricerca di un tesoro sepolto – passa le sue giornate tra scherzi e bravate fino a che gli assistenti sociali non lo costringono a frequentare regolarmente la scuola. Nonostante i continui richiami, il giovane Teppei non si smentisce, e continua a non studiare, dimo-

Ashita no Joe

Ahita Tenki ni Nare

Ashita no Joe

Haris no Kaze

strando però una particolare abilità nell'apprendere le tecniche del kendo. Conclusasi al ventottesimo episodio, la serie è andata in onda in Giappone dal settembre del 1977 al marzo del 1978.

Nell'ottobre del 1984 è **Ashita Tenki ni Nare** a debuttare infine sul piccolo schermo grazie alla Nas, che produce 47 episodi visti anche in Italia come **Tutti in campo con Lotti**. Taiyo è un ragazzino di scarsa statura e discretamente in sovrappeso, ma questo non gli impedisce di dare il meglio di sé quando gioca a golf, sport al quale approda quasi casualmente. La scalata alle categorie più alte – fino al professionismo – lo impegna fino allo stremo, senza però fargli mai perdere la vena di contagiosa allegria che lo contraddistingue. E così, partita dopo partita, Taiyo riesce sempre a strabiliare pubblico e avversari con manovre al limite della realtà, sottolineando la sua determinazione in ogni tiro con il grido 'Chashumen' (da noi 'Spaghetti'), che pare riesca a donargli la concentrazione ricordandogli un prelibato piatto. Il cartoon è stato diretto da Hiroyoshi Mitsunobu su sceneggiatura, tra gli altri, di Noboru Shiroyama e di Ryoichi Atsuki, e ha tenuto banco in patria fino al settembre del 1985.

Orewa Teppei!

KAPPA

GAMES

BUST A GROOVE

Sfida di ballo, Giappone, 1998
© 1998 Metro/Framegraphics/Avex D. D., Inc/Enix
Sony Play Station, 99.000 Lire

Dopo vari Picchiaduro, RPG, Platform e Shuting era ora che le case di software si decidessero a proporre qualcosa di nuovo ai videogiocodipendenti, e [illegible] arrivare anche nella vecchia Europa [illegible] Bust a Groove. Difficile inserire in una qualche categoria questo gioco, ma potremmo quasi [illegible] termine per definirlo, ovvero [illegible]. Questo perché in qualche modo si avvicina come idea ai classici giochi di combattimento, solo che in questo caso non ci [illegible] così, ogni person[illegible] questo [illegible] bisogna [illegible] il personaggio [illegible] personaggi sono davvero simpatici e ben caratterizzati. Se siete amanti della musica, [illegible] vi appassionerete sicuramente a questo bellissimo gioco: correte quindi subito ad acquistarlo senza esitazione. **AP**

GUARDA CHE LUNA

Giovanni Mattioli e Vanna Vinci
17x24, B + sovracopertina, 96 pp, b/n L. 15.000

Prendete lo sceneggiatore di **Piera degli spiriti**, unite lo stile glam e raffinato dell'autrice di **Ombre** e **Lilian Browne**, pensate a una città ricca di misteri, e una caccia al tesoro [illegible]terica, a un fantasma sempre pronto a dire la sua, miscelate il tutto e avrete un cocktail esplosivo e divertente, da gustarsi con il sottofondo delle intramontabili note di Fred Buscaglione. Ma l'edizione in volume di **Guarda che luna** (una delle serie più popolari di **Mondo Naif**) non si accontenta di tutto ciò, scavando nel passato di Anna e Luca, i due protagonisti della detection. E così, quando Cupido non aveva ancora scoccato la sua freccia, i due si dividevano tra i libri alchemici (Anna) e una piccola radio privata bolognese (Luca). Un racconto inedito ci introduce infatti al loro primo incontro all'università, e al loro peregrinare tra le vie cittadine alla ricerca d'indizi: un'antica pergamena attende di essere decifrata perché un tesoro inestimabile torni a mostrarsi. Un pentacolo che indica cinque punti strategici della città è il primo dei tasselli di questo mosaico: la ricerca ha inizio, e neppure il fantasma Egidio potrà nulla per aiutare i nostri eroi nelle improvvise difficoltà. Mentre il mensile di **Sailor Moon** è pronto a ospitare le avventure adolescenziali di Anna, tuffiamoci nella lettura di questo bel volume autoconclusivo, impreziosito da nuove chine e retini. L'esperienza nipponica di Vanna Vinci – la cui storia per Kodansha sarà prossimamente pubblicata proprio dalla Kappa Edizioni – ha impreziosito il suo stile di disegno. Una sorpresa per i manga fan, quindi, ma anche e soprattutto per chi non ha mai creduto che il fumetto italiano debba ridursi alla sola avventura popolare. Imperdibile! **MDG**

MILLENNIA - LA REGINA DEI 1000 ANNI

VIDEO, Giappone
© Leiji Matsumoto/Queen Millennia Committee
Yamato Video, 117', L. 39.900

Soprattutto negli anni Ottanta, al successo di una serie televisiva seguiva quasi sempre, come una regola matematica, la trasposizione cinematografica della stessa. Certo, con l'aprirsi del mercato dell'home Video, sul finire degli anni Ottanta questa regola è andata scemando piano piano, relegando al grande schermo solo opere veramente importanti o enormemente commerciali. Il destino di moltissime opere note a cavallo tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta, firmate dal maestro Leiji Matsumoto, uno dei padri dell'animazione nipponica, è stato proprio quello di approdare alle sale cinematografiche decretando così il suo grande successo di autore. La storia è leggermente diversa da quella televisiva, anzi, [illegible] di più che 'leggermente diverso', ma i personaggi che abbiamo imparato ad amare durante la nostra infanzia ci sono tutti. Come anche l'atmosfera particolare che solo un maestro come Matsumoto sapeva, ma sa ancora oggi creare. Forse è con uno sguardo un po' nostalgico che si apprezza un'opera del genere, un'opera che non ha nulla da invidiare a storie più recenti e magari realizzate con tecnologie innovative. Ma è principalmente una storia con la esse maiuscola, che, come tutte le storie degne di questo nome, ha un capo e una coda, e soprattutto una trama, non solo bella e coinvolgente, ma ben costruita e articolata.
Ce ne fossero di più di opere del genere... **BR**

THE LEGEND OF MOTHER SARAH

FUMETTO, Giappone
© Katsuhiro Otomo /Takumi Nagayasu
Phoenix Enterprise, 224 pagine, Cartonato, L. 20.000

Bello è l'unico aggettivo che si può adattare a quest'opera. E non mi riferisco solo al contenuto, la toccante storia di una madre alla disperata ricerca dei figlioletti in una terra nuclearizzata, ma anche alla confezione, che per il rapporto qualità/prezzo non ha nulla da invidiare a nessuno.

I disegni di Nagayasu, pur mantenendo chiare connotazioni nipponiche, strizzano l'occhio, come già quelli dello stesso Otomo, a linee più occidentali, scelta che si riflette anche nell'impaginazione; infatti raramente si concede il lusso di uscire dalla gabbia prefissata, ma proprio per questo, quando lo fa, le sensazioni che trasmette risultano più [illegible]

All'inizio della storia non si sa ancora con certezza chi sia Sarah, per quale fazione simpatizzi in questa guerra nata sulla colonia spaziale orbitante che ha offerto rifugio ai terrestri in cerca di scampo da una fine annunciata su un pianeta ormai distrutto. Ciò che sappiamo è che lei è un tramite. Sarah è, in questa storia, una spettatrice delle vicende umane. Un espediente con cui gli autori volevano raccontare gli esseri umani: il generale avido di denaro e privo di scrupoli, il suo leccapiedi ruffiano, il giovane soldato che vuole essere un vero uomo capace di dare la morte ai suoi simili, l'ingenua ragazza innamorata, il nonno che coltiva la terra con ostinazione e infine il compagno di viaggio di Sarah: un simpatico venditore ambulante che dietro i suoi affari nasconde un traffico d'armi di contrabbando, capace di procurare a chiunque qualsiasi cosa desideri... Naturalmente solo dietro lauto compenso, perché la cosa che ama di più è il denaro... Forse. **BR**

GEKIGANGER 3 UTA TO HANASHI DAIKESSEN!!

Compilation, drama, Giappone
© Xebec/ Nadesico/TV Tokyo
King Records

Nell'animazione e nei fumetti giapponesi ci sono molte cose create con intelligenza e con competenza, e questo è il caso di Gekiganger, la serie nata in seno a Nadesico e amata dal protagonista. I fan di Nadesico avranno sicuramente notato in alcuni episodi le sequenze di Gekiganger, chiedendosi magari se quella fosse veramente una serie animata realmente trasmessa negli anni settanta, ma la realtà è un'altra: Gekignager non esiste. E' stata infatti la mente degli autori (Kia Asamiya fra tutti) a creare questa specie di specchietto per le allodole (in questo caso gli otaku) rendendo Gekiganger ancora più popolare dello stesso Nadesico. E com'era facile aspettarsi, dopo il breve OAV creato apposta per questo personaggio, sono nati anche CD e gadget vari. In questo CD sono contenute le canzoni (in puro stile anime robotico anni settanta) e i drama delle fasi salienti della storia. Infatti, benché la serie non esista a tutti gli effetti, ha comunque un numero di episodi con una trama per ognuno, ed è proprio da questi episodi inesistenti che sono state create le tracce di questo CD. A parte le canzoni, abbiamo così alcune parti dell'episodio in cui il protagonista s'innamora della bella aliena, oppure quello in cui uno dei piloti muore in battaglia, oppure quello in cui viene creato il nuovo robot. Insomma un vero oggetto di culto per una serie robotica anni settanta che non esiste, sicuramente imperdibile per chi ha già potuto vedere qualcosa di Gekiganger o per gli appassionati dei robot di vecchia concezione, tutti gli altri dovrebbero starne alla larga visto che sicuramente sono dei profani. **AP**

EXEDES L'ERESIARCA

Horror erotico, Giappone, 1996, 75 min., VM 18
© Phoenix Entertainment
Yamato, lire 39.900

Una miniserie di OAV un po' controversa questa presentata nella collana più 'hard' della Yamato Video. In pericoloso bilico fra l'innovazione e l'aria rifritta, **Exedes** si presenta tutto sommato con qualche pretesa in più rispetto a molte produzioni dello stesso stampo, ma non riesce a emergere per alcuni particolari. Dal punto di vista dei pregi, tanto di cappello al character design di Keiichi Sato e Kenji Hayama, una sorta di ritorno - come direbbero alcuni - alle sane vecchie tradizioni di una volta, ovvero all'ideazione di personaggi graficamente molto semplici, ma proprio per questo molto ben caratterizzati. Protagonisti e comprimari ricordano un po' quelli delle serie animate anni Sessanta e Settanta, e anche i trucchetti di regia dell'animazione li richiamano in più occasioni. Da segnalare è l'interessante caratterizzazione di alcuni personaggi comprimari, un gruppo di bulletti che sfoggiano un'inquietante somiglianza con Mazinga Z e con due dei suoi più celebri robot avversari. Purtroppo, però, alcune citazioni danneggiano l'insieme, proprio perché entrano a far parte della trama stessa. Toshio Maeda si ripete per l'ennesima volta con la favoletta dell'ultra-demone che tornerà sulla Terra a distruggere tutto e a creare una nuova era, ma ciò è abbastanza sopportabile perché l'autore è stato il primo a lanciarne l'idea (o almeno a renderla spettacolare) con la saga di *Urotsukidoji*. Ciò che stona è la terribile somiglianza del protagonista, della sua storia e delle sue origini, con *Devilman*, che avrebbe potuto rivelarsi un gradevole omaggio se non fosse stato così smaccatamente invadente. La prima parte della storia mette curiosità, le scene *hard* non scadono troppo spesso nel 'porno a tutti i costi' evitando le classiche inquadrature [illegible] lontani dai fasti e dal 'senso dell'Apocalisse' di *Urotsukidoji* o dalle scanzonate e scostumate avventure di *La Blue Girl*. Le pile del vecchio Toshio Maeda hanno forse iniziato a scaricarsi? **AB**

KARAOKE

STUDIO GHIBLI SONGS

Compilation, Giappone
© 1998 Studio Ghibli
Takuma Japan Comunications, 3.059 ¥

Gli studi Ghibli sono sicuramente conosciutissimi al grande pubblico per i bellissimi film realizzati da Ayaho Miyazaki e Isao Takahata. Ogni volta che si vede uno di questi gioielli animati è difficile dimenticarsene, com'è difficile dimenticarsi delle stupende colonne sonore e canzoni che li accompagnano. In questo CD sono raccolti i temi principali delle produzioni dal 1984 al 1997, una raccolta di 17 brani che ripercorrono la storia degli studi Ghibli in ordine cronologico. Si parte quindi con *Kaze no Tanino Nausica* (un brano), si prosegue con *Tenku no Shiro Laputa* (un brano), *Tonari no Totoro* (due brani), *Otaru no Haka* (un brano), *Majo no Takkyubin* (due brani), *Omohide Poroporo* (un brano), *Kurenai no Buta - Porco Rosso* (due brani), *Umi ga Kikoeru* (un brano), *Ponpoko* (due brani), *Mimi o Sumaseba* (un brano), *On your mark* (un brano) per poi finire con *Mononoke Hime* (un brano). Tutti i pezzi sono di alta qualità e vanno dai generi più melodici a quelli più ritmati, con pochi brani si ha sotto mano la storia di uno dei più famosi studi d'animazione. Imperdibile. **AP**

SERAPHIC FEATHER E-OPPERS

Poster, Giappone, colore, cm. 100x70
© Hiroyuki Utatane/Kodansha
Kappa, lire 10.000 cadauno

Sono giganteschi, sono inediti, sono colorati, sono eccitanti, sono economici e - cosa non da poco, visti i tempi che corrono - sono originali e autorizzati. Questi due poster prodotti dalla Kappa Edizioni hanno come denominatore comune l'autore, ovvero il bravissimo Hiroyuki Utatane, che ha fatto della sensualità il proprio marchio. Il primo ha come soggetto [illegible] l'imbattibile ispettrice delle Nazioni Unite protagonista di **Seraphic Feather**, mentre il secondo è stato creato in esclusiva per il progetto **E-Oppers** della casa editrice Kodansha. In tutte le librerie specializzate già dallo scorso novembre, hanno già avuto modo di suscitare scalpore fra gli appassionati e non del genere. **K**

OTAKU 100% LIVE

1 • ***Otaku 100% Live - Primo Premio Nazionale di CosPlay*** è indetto dalla Kappa Edizioni e organizzato in collaborazione con NightWave '98. Il concorso si terrà alle ore 17:00 di domenica 28 marzo presso NightWave '98, Fiera di Rimini.

2 • La Kappa Edizioni assume il ruolo di 'ufficio accettazione' per chiunque desideri partecipare a tale premio, e controllerà che le regole del medesimo siano state rispettate.

3 • La giuria, formata da editori e autori di fumetto, selezionerà a proprio insindacabile giudizio due vincitori del premio, uno per la sezione maschile, e uno per quella femminile.

4 • Non occorre alcuna abilità particolare per partecipare. Ogni concorrente dovrà sfilare in passerella abbigliato, camuffato e/o truccato in modo da impersonare un personaggio scelto da un qualsiasi manga. Sono ben accette (anche se non indispensabili) interpretazione e/o coreografia.

5 • I materiali scelti per la creazione del costume e del trucco sono a scelta del partecipante stesso.

6 • E' necessario che il personaggio rappresentato sia scelto tra quelli che compongono l'immaginario del fumetto giapponese. Si prega quindi di fare attenzione e di evitare personaggi a fumetti di qualsiasi altra nazionalità.

7 • Possono partecipare al concorso esponenti di entrambi i sessi purché abbiano compiuto almeno il 17° anno d'età.

8 • Per partecipare al concorso è necessario fotocopiare la presente scheda senza variarne le dimensioni, compilarla e inviarla in busta chiusa senza altro materiale a **Kappa Srl**, via del Milliario 32, 40133 Bologna. E' ben accetta (ma non indispensabile) una foto del partecipante in costume.

9 • La scheda di partecipazione dovrà pervenire all'ufficio accettazione via posta o corriere, entro e non oltre il 1° marzo 1999 (farà fede il timbro postale). Non verranno prese in considerazione le schede compilate solo in parte o scritte in maniera illeggibile, per cui si consiglia la massima chiarezza e l'uso dello stampatello.

10 • Nel caso in cui il partecipante decidesse di ritirarsi dopo aver già inviato la scheda, è pregato di comunicarlo con almeno dieci giorni di anticipo tramite espresso o posta celere, onde evitare problemi all'organizzazione.

11 • L'organizzazione si riserva il diritto di accettare 'iscrizioni dell'ultimo minuto' nel caso in cui altri partecipanti si fossero ritirati preventivamente.

12 • Si concorre per il titolo di **Otaku 100% - OtaKing** (concorrente di sesso maschile che interpreta un personaggio di qualsiasi sesso) e di **Otaku 100% - OtaQueen** (concorrente di sesso femminile che interpreta un personaggio di qualsiasi sesso). L'organizzazione si riserva il diritto di decidere durante la manifestazione stessa l'opportunità di assegnare premi speciali. I premi in palio saranno costituiti da volumi a fumetti, romanzi, riviste e merchandising di vario genere, scelti fra i più nuovi titoli della produzione Kappa Edizioni, Edizioni Star Comics e di altre case editrici che interverranno.

13 • I nomi e le foto dei vincitori saranno pubblicati su **Kappa Magazine** in un servizio speciale.

Nome .... Cognome .... Sesso M ☐ F ☐
Data di nascita ..../......../........ Via .... nr. ....
Città .... Provincia .... C.A.P. ....
Recapito telefonico ....
Personaggio interpretato ....
apparso nel manga (o anime) intitolato ....

Con la presente dichiaro di essere interessato/a a partecipare a **Otaku 100% Live - Primo Premio Nazionale di CosPlay** e di accettare il giudizio della giuria; inoltre, accetto di essere fotografato/a e ripreso/a per la realizzazione di servizi inerenti al concorso stesso e a NightWave.

In fede (firma) ....

OTAKU 100% LIVE OTAKU 100% LIVE OTAKU 100%

RUBRIKAPPA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

Salve a tutti, pippini! Come vi va la vitaccia? A me bene, perché sto lavorando al secondo **ErotiKappa** che dovrebbe apparire in edicola in gennaio. Come al solito, sono riuscito a infilarci in mezzo un po' di belle robette che vi avevo presentato su queste verdi pagine, per cui vi aspetto colà. Nel frattempo, andiamo a dare una sbirciatina a cosa succede fra cartoni e manga. Ormai è una frase che ripeto ogni tre mesi, ma checcepossofà?! Indovinate cos'ha prodotto Masamune Shirow? Come? No, il calendario l'ha già fatto, per cui dovremo aspettare altri nove mesi per il prossimo. Invece di realizzare le ultime, sofferte, supplicate da tutti quaranta pagine di **Manmachine Interface** (ovvero **Ghost in the Shell 2**), il nostro cyberman è tornato per un attimo a casa di mamma Seishinsha e ha completato **ID2**, che non è il seguito di *Independence Day*, bensì quello di **Intron Depot**, se un volume d'illustrazioni può avere un seguito. Si tratta di una raccolta di (splendide, questo sì) tavole a colori, 112 di donnine, androidi e fanta-tecnologia per la modica somma di 2.800 lire. Il titolo completo è **Intron Depot Blades**, e se lo volete non dovete far altro che prendere il primo aereo per il Giappone (economico, no?). Nel frattempo, il nostro infaticabile sfaticato ha realizzato il character e il mecha design per *Gundress*, un film d'animazione (technopunk, c'era bisogno di dirlo?) che uscirà nel marzo del 1999. Si tratta di un'ennesima squadra anticrimine cybercorazzata in stile *Bubblegum Crisis* nota con il nome di 'Bouncer', in cui la protagonista Alissa e altre cinque donzelle indossano e usano i 'gundress' prodotti dalla Angel Arm. Il loro obiettivo è quello di sventare il traffico d'armi internazionale organizzato da un certo Hassein (vi ricorda niente il nome?), e l'am-

Vuoi diventare OtaKing od OtaQueen?! Compila la scheda a pag. 14 per partecipare a OTAKU 100% LIVE!

OTAKU Art

La casa dei nonni al Lago di Garda non sarà più la stessa ora che **Laura Albertoni** e **Stefano Negroni** (nella foto insieme alla cugina **Flaminia**) le hanno dato un tocco di colore manga. Ma loro, i nonni, lo sanno?! **K**

OTAKU 100%

La lode va a **Matteo** e **Ilaria Marchesi** di Zola Predosa (BO), che hanno deciso di reinterpretare a modo loro Pegasus e Crystal per dimostrare che anche **I Cavalieri dello Zodiaco** cambiano armatura, ogni tanto!
Quelli sulla macchina, invece, sono anonimi sostenitori di **Lupin III**, fotografati dal cognato di **Raffaele Barricelli** di Benevento in occasione del Carnevale 1997 e ritrovata solo adesso! Complimenti anche per l'auto! **K**

OTACOOK

Buon compleanno e buon appetito con questa torta rappresentante Rei Ayanami... Ma chi l'ha fatta? **Simone Nicotra** o **Piero Verrillo** (entrambi di Catania)? La mamma? Il pasticciere? Chi di voi si aggiudica il titolo di **OtaKook** ?! **K**

bientazione è il secolo successivo al nostro. Be', auguri. Nel frattempo, visto che il trend sembra essere quello di tette & culi, abbiamo scoperto che Mr. *Satoshi "Puppe Budinose" Urushihara* sta portando a termine un progetto per la MediaMix, su soggetto di Kinji Yoshimoto: tre sorelle, figlie di un boss malavitoso, si atteggiano a bucanieri e vivono su un'isola volante. Qualcuno vuole infilarci qualcos'altro o la pizza cola già troppo? Basta così? Sì, è meglio, va'! Nel frattempo, fra la marmaglia generale, i *veri* capolavori sfondano e hanno successo. *Mononoke Hime*, per esempio è stato visto da un giapponese su dieci (e non è poco, credetemi) e ha incassato la bellezza di 11 miliardi di yen (ovvero più di 132 miliardi di lire), e solo il primo giorno in cui la videocassetta è apparsa in vendita ne sono state vendute più di 5 milioni di copie. Attendiamo, nel frattempo, notizie dell'edizione italiana, visto che nel Texas svariate associazioni di genitori hanno boicottato la proiezione del film di Miyazaki nelle sale. Saremo succubi di qualcosa del genere anche noi? Speriamo di no! Nel frattempo, eccovi la risposta al difficilissimo **OtaKuiz** del mese scorso: il poco salutare gesto che fornisce energia a **Eightman** è... fumarsi una sigaretta! Dubito sinceramente che qualsiasi versione di questo personaggio possa essere esportabile al di fuori del Giappone, uno dei pochi paesi in cui ancora si può fare pubblicità a tabacco & company. Salutoni e... partecipate tutti a **Otaku 100% Live!**

Il vostro OtaKappa

MISS KAPPA

Un incantesimo dischiuso tra i petali del... Oops! Temo che questa volta la signorina Rina abbia dischiuso un po' troppo! **K**

KOME FUNZIONA?!

a cura del Dott. K e del Prof. Vendram

La trasformazione di George in Tekkaman avviene attraverso un'emissione di onde elettromagnetiche. Queste causano una sintesi dell'adrenalina, che normalmente è in grado di potenziare le capacità fisiche in condizioni di stress. Questo sovraeccitamento delle ghiandole adrenaliniche rischia però di danneggiare il soggetto se la mutazione si protrae troppo nel tempo, e per questo Tekkaman deve ritornare al suo stato naturale dopo 37 minuti e 33 secondi. In caso contrario, l'iperproduzione adrenalinica danneggerebbe le cellule cerebrali, e sia i muscoli sia i legamenti si strapperebbero per via dell'eccessiva tensione.

I rovi che avvolgono George sotto l'armatura sono di una razza vegetale sintetica prodotta in laboratorio, e sono necessari a fornire il supporto vitale nel vuoto del cosmo tramite un particolare processo di fotosintesi: George può ricevere ossigeno scambiandolo con l'anidride carbonica prodotta anche senza respirare, direttamente attraverso le spine che penetrano nella sua pelle. Questa ipoossigenazione causa un cambiamento nel colore della pelle di George, che diventa cianotica, mentre la sparizione della pupilla e dell'iride sono da attribuirsi alla formazione temporanea di una sorta di cataratta che protegge l'occhio - la parte più esposta di Tekkaman - dai raggi cosmici e dal vuoto.

Se volete sapere "Kome Funziona" il vostro eroe preferito, scrivete alla RubriKappa!

NEL NIDO DEL CUCCIOLO
MILLE DEMONI
di Masaki Segawa
UGH...
UH...
AH...
GLUP...
FLIP
FLIP
FLIP
FLIP
FLIP
FLIP

E' SCIROPPO DI AMIDO... SU, NON FARE COMPLIMENTI!
VIA DI QUI, MALEDETTO!
PERDONACI, HINA...
IL FATTO CHE HINA ABBIA PERSO LA VOCE...
...DIPENDE DAL DEMONE EPIDEMICO CHE INFESTA IL SUO STOMACO!
E' PER IL BENE DEL NOSTRO VILLAGGIO...
CORAGGIO, HINA...
...PRENDILO...
PRIMA CHE ESCA ALLO SCOPERTO, BISOGNA METTERLA IN UNA BOTTE...
PERDONACI...
...E ISOLARLA TRA LE MONTAGNE!

UH...
UGH...
OH...
SSSSSSSSSH
PLIK
PLIK
PLIK
PLIK
TUTUM
TUTUM
TUTUM
TUTUM

PESTE...
HO RISCHIATO ANCHE TROPPO A USARE IL VELENO...
...MA ALLA FINE SONO RIUSCITO AD ALLONTANARE HINA DAL VILLAGGIO!
HANF HANF HANF
MA COME POTEVO IMMAGINARE CHE UN VERO DEMONE ME L'AVREBBE PORTATA VIA DA SOTTO IL NASO?!
QUELLO E` UN DEMONE CUCULO... LE LEGGENDE DICONO CHE PER CREARSI UNA COMPAGNA ABBIA BISOGNO DI UN CORPO UMANO COME INCUBATRICE...
MALEDIZIONE!
E SE QUESTO FOSSE VERO...
HINA DEV'ESSERE SOLO MIA!
NON CI RINUNCERO` MAI!
NO! NON CI RINUNCERO'!
HANF HANF HANF

HRNN...
HRRR... RRRK...
HO... F-FAME... HKK...
KOO! KOOO!
FLAP
HRRR...

HINA...
OH, HINA...
HANF HANF
S-SONO VENUTO A SALVARTI!
SNEAK SNAP
SU...
VIENI CON ME...
SNEAK SNAP
HANF HANF
TORNEREMO SUBITO...
HUH...

GHG...
AH AH...
HUH!
HOOO!
IO...
...NON SONO...
HUH!
...PIU'...
...HINA!

THUMP

DOPO LA SCOMPARSA DELLO STREGONE, MOLTI RACCONTARONO DI AVER VISTO DUE GRANDI UCCELLI CHE AMOREGGIAVANO NEL CIELO, PER POI DIRIGERSI VERSO OVEST, OLTRE IL MARE...

ALTRI NEGARONO DI AVER ASSISTITO A UN QUALCOSA DEL GENERE, BORBOTTANDO SOMMESSAMENTE...

IN OGNI CASO, SI TRATTA DI UNA STORIA CHE ACCADDE IN UN LONTANO PASSATO... E, COME SI SA, DI LEGGENDE IL MONDO E' PIENO...

NEL NIDO DEL CUCULO - FINE

KAPPA - MAGAZINE - NUMERO SETTANTOTTO

ANIME

rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SETTANTOTTO

...e ne rimase solo uno - "Soshite, Hitori ni Nattai!!"
da Aa! Megamisama vol. 14 - 1997
Quel che pensano i ragazzini - "Otoko no Kotte Yoku Wakannai"
da Calm Breaker vol. 5 - 1998
Terra contro Riofard - "Chikyu vs. Riofard"
da Exaxxion, "Afternoon" 5 - 1998
Nord sud ovest est - "Kazuki Nao no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996
Nel nido del cuculo - "Kakko no Su no Naka de"
da "Morning Open" 9/10/1996
COPERTINA: Urd, una vera dea © Fujishima/Kodansha
BOX: Ashita no Joe © Tetsuya Chiba/Kodansha

QUANDO LO SPOT STROPPIA

L'altra sera ci siamo trovati per pianificare il nostro prossimo viaggio in Giappone. Una serata casalinga, alla ricerca di quel relax che non avremo più per qualche settimana, tra una cioccolata in tazza e qualche programma editoriale, una fetta di ciambella e una pila di titoli da votare, ed eventualmente da richiedere ai nostri partner nipponici. Come sottofondo, la videocassetta registrata a pranzo con il doppio appuntamento di Italia Uno: alle 13:30 c'è **Lupin III**, mentre alle 14:00 segue a ruota **I Simpson**. Episodi già visti, certo, ma che si riguardano sempre volentieri nonostante le censure (ci riferiamo ovviamente a Lupin). Tra una chiacchiera e l'altra l'occhio cade così sul piccolo schermo, e più precisamente su una statua di cristallo che ritrae una Fujiko più sexy che mai. Qualche perplessità su un manga che ci troviamo a sfogliare ci distrae un attimo, ma poi gli occhi tornano ancora sul video, e sul treno che porterà la statua a destinazione. Lupin ha un piano davvero pazzesco per liberare il vagone centrale, e il tutto avverrà in volo con la complicità di Goemon e della sua lama. Ancora una distrazione, questa volta sui romanzi che seguiranno gli ormai prossimi **Video Girl Ai** e **Ken il guerriero**, e poi la sorpresa: ci siamo persi il finale! Com'è possibile? Eppure la pubblicità seguita dalla televendita non dà adito a dubbi. Premiamo Rew sul telecomando del videoregistratore, rivediamo gli spot al contrario fino a una prima sequenza animata. Il Play ci mostra le sequenze del cartoon che hanno preceduto la pubblicità e la televendita: l'episodio è in chiusura, ma mancano ancora una manciata di minuti alla reale conclusione, eppure viene interrotto. Premiamo FF per non rivedere ancora i simpatici consigli per gli acquisti e ci godiamo finalmente gli ultimi fotogrammi di **Lupin III**. Un paio di minuti, non di più. E' poi la volta di altra pubblicità: l'avanzamento veloce è questione di sopravvivenza. Finalmente **I Simpson** e la deliziosa sigla d'apertura. L'episodio però non inizia, perché Italia Uno manda in onda altra pubblicità. Scandaloso. Passiamo il resto della serata a discutere della violenza che subiscono i cartoni animati, di come Mediaset prenda in giro le famiglie italiane posizionando inutili semafori quando poi rimbambisce i bambini a colpi di spot su giocattoli supertecnologici, particolarmente invitanti sotto le feste di Natale. Pensiamo di scrivere un editoriale, e ridiamo nell'immaginarci gli adattatori televisivi che lo leggeranno, ormai tanto imbarazzati da attaccarci pubblicamente. Il giorno dopo siamo in redazione e ci arriva, neanche a farlo apposta, una e-mail dal nostro Fabrizio Bellocchio. Il 6 novembre scorso è stata depositata presso la Camera dei Deputati (settore Atti Parlamentari) un'interrogazione parlamentare a firma di Mauro Paissan e Paolo Galletti, entrambi Deputati del gruppo Verdi-Misto. Il documento – redatto in collaborazione con lo stesso Fabrizio Bellocchio – è attinente le interruzioni pubblicitarie di Mediaset nei cartoni animati, ed è disponibile presso la Biblioteca del Parlamento come Interrogazione nr. 4-20600 del 9 novembre 1998. Che dire? Hasta la victoria. Siempre.

Kappa boys

«La felicità non esiste. Di conseguenza non ci resta che provare a essere felici senza.»
Jerry Lewis

de press

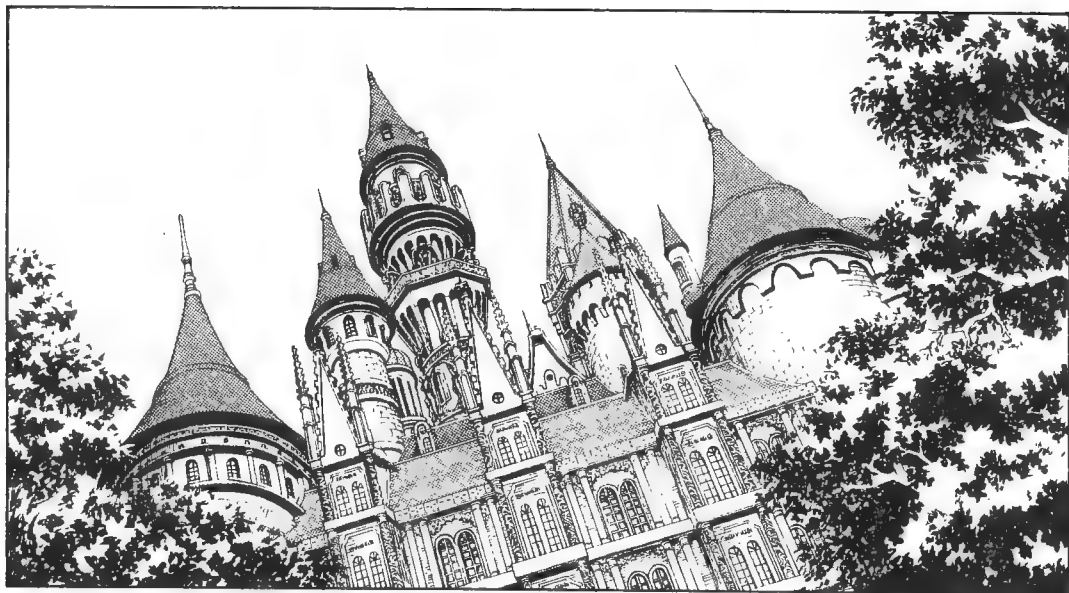
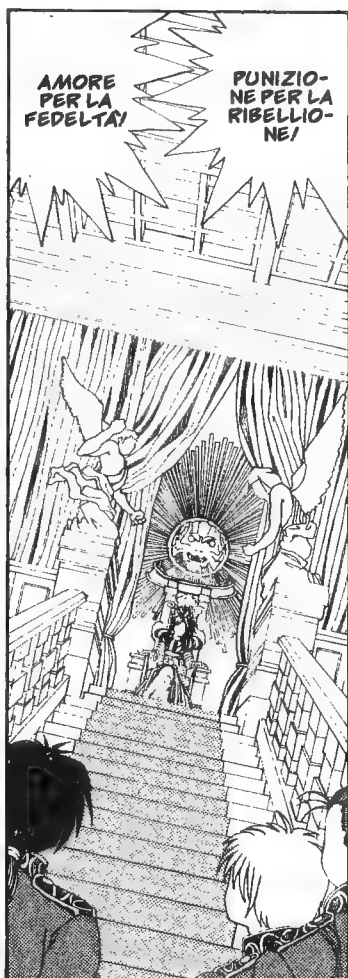
de press

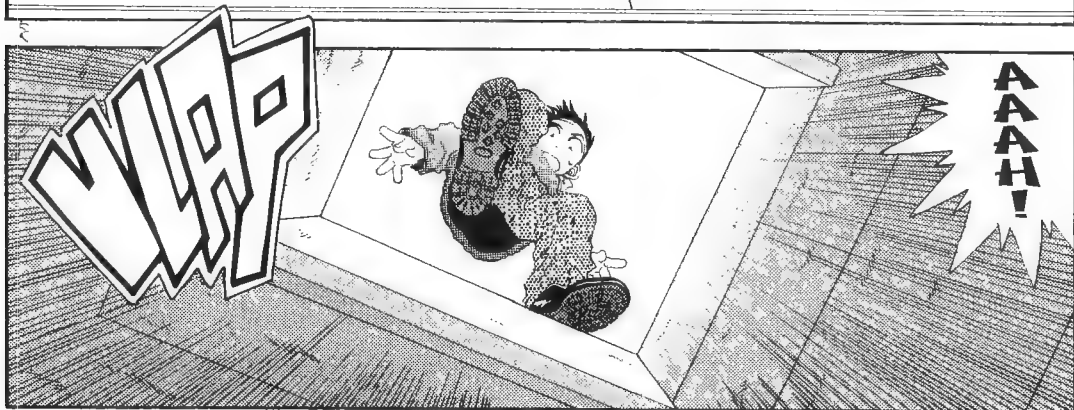
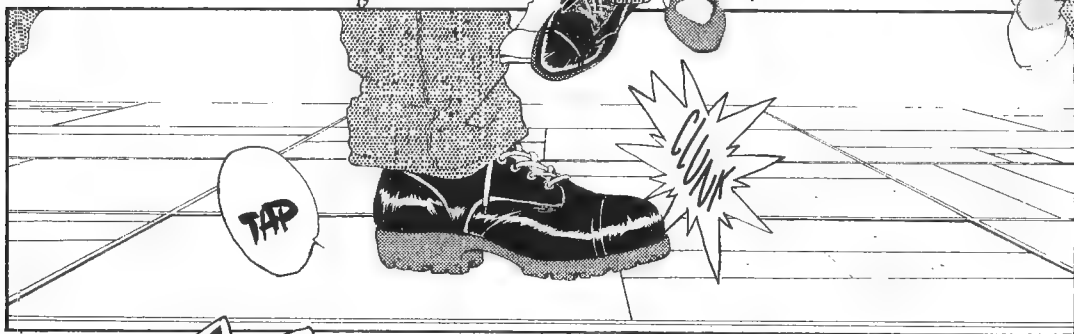
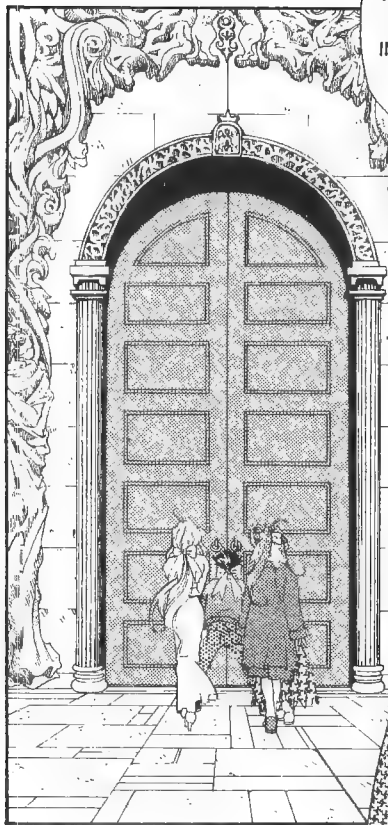
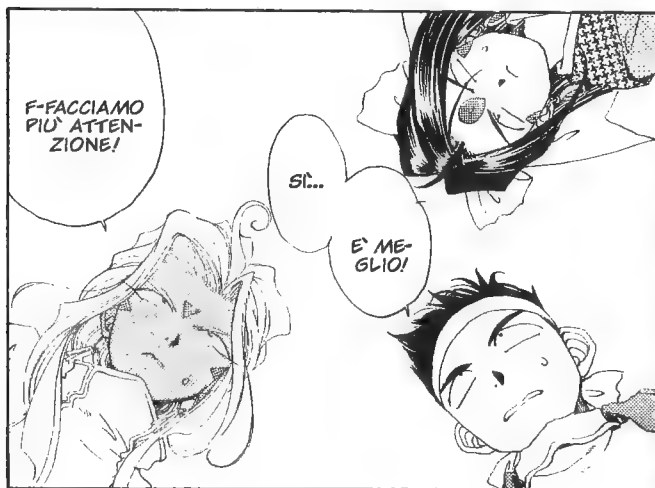
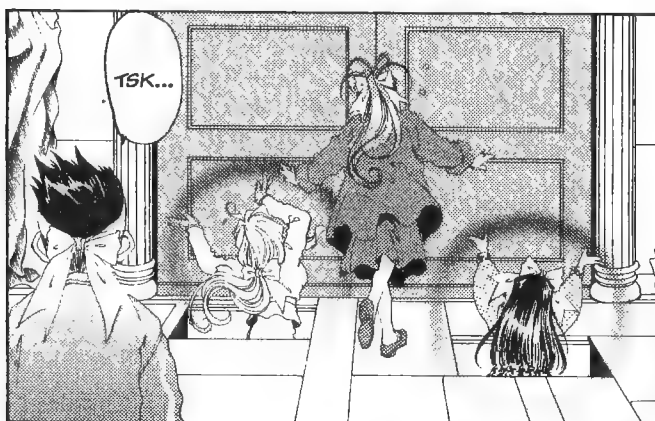
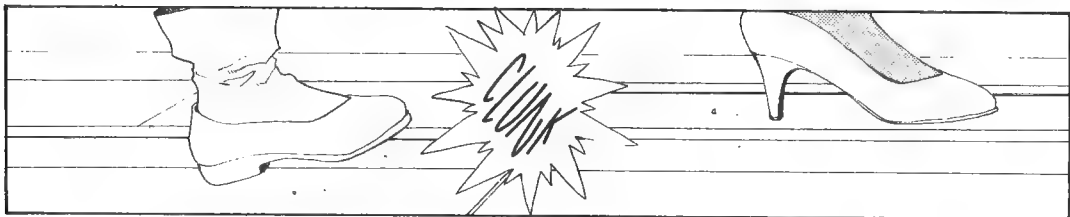
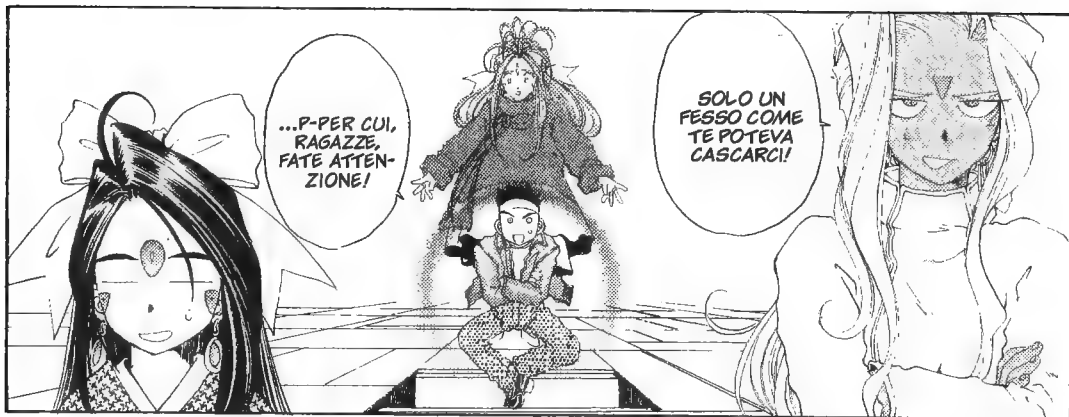
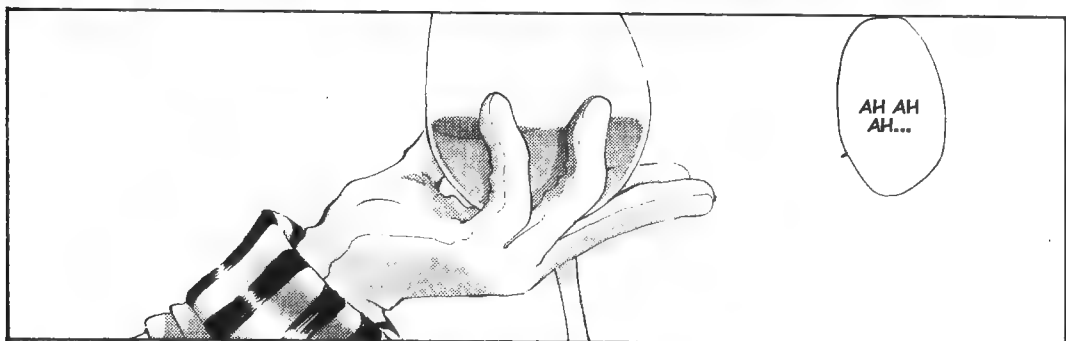
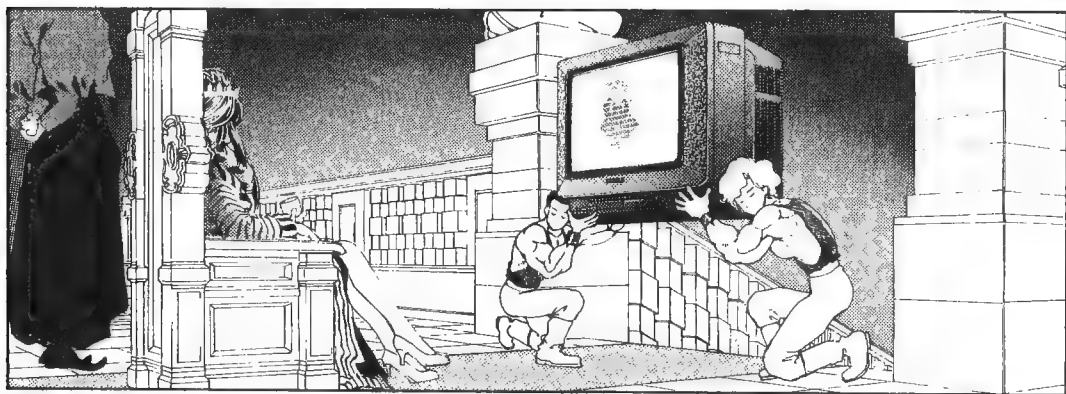
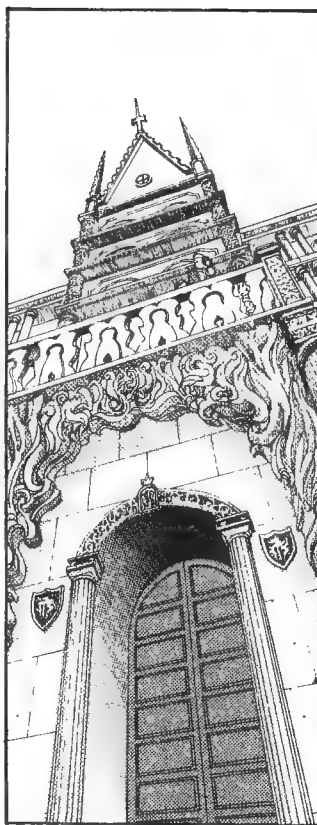
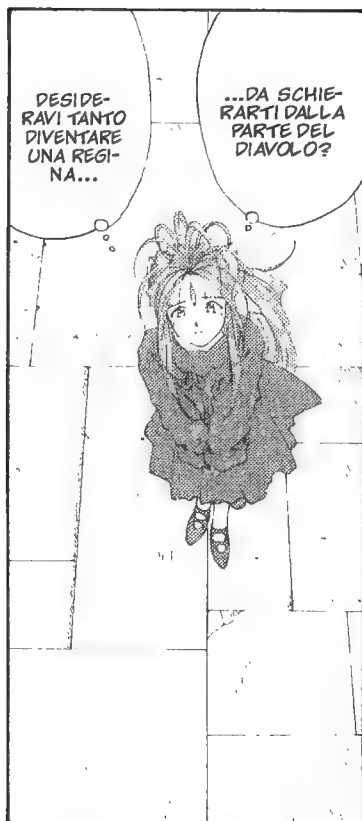
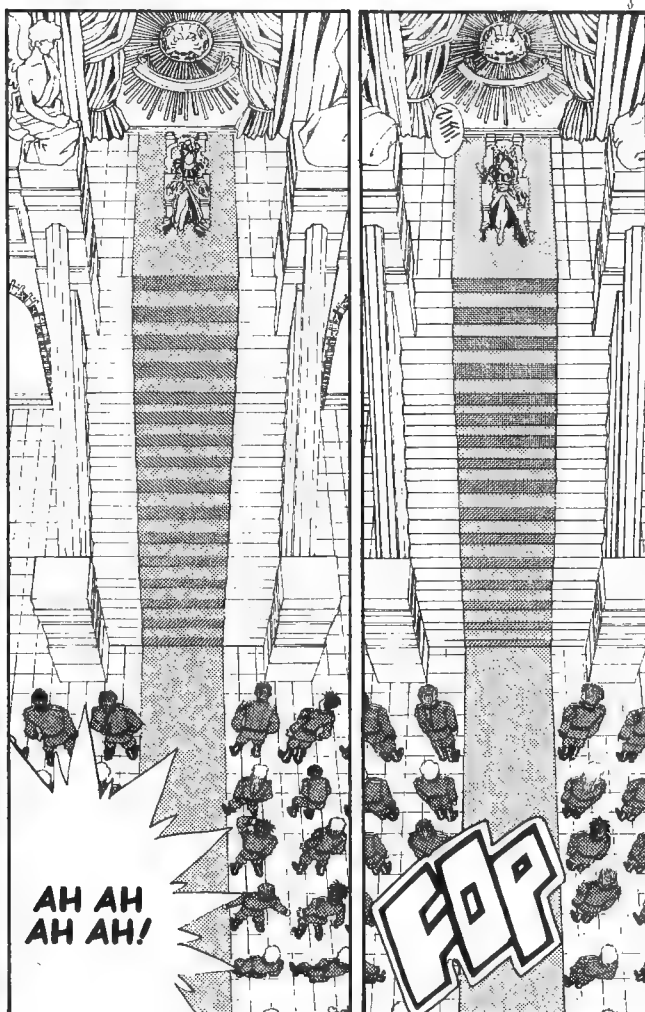
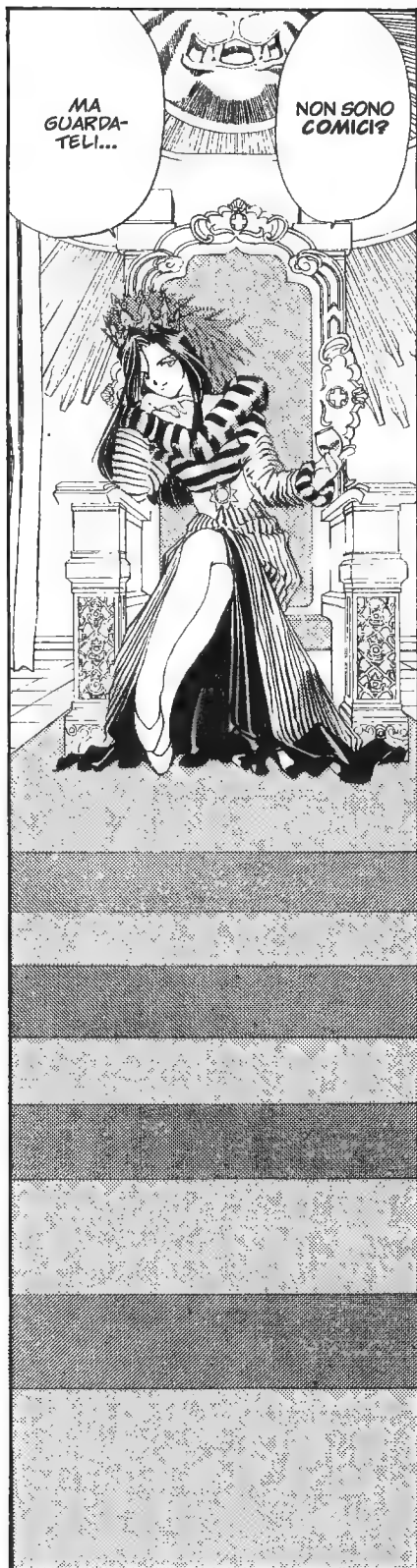
di Luca Raffaelli

LAPUTA © Studio Gibli

Sto per scrivere una paginetta per niente De Press. Infatti mi è stato chiesto di raccontare quello che è accaduto quest'estate in California quando, proprio a metà d'agosto, la Chapman University di Orange County - regione a sud di Los Angeles - si è riempita di un centinaio di studiosi e storici del cinema d'animazione provenienti da tutto il mondo. Era la seconda volta che partecipavo a un incontro della Society of Animation Studies (ero stato tre anni fa a Greensboro, nel North Carolina), ma sicuramente questa volta il meeting è stato più appassionante, l'atmosfera era molto più coinvolgente e poi, devo dire, la mia relazione sulla Morte nell'animazione ha avuto un riscontro davvero notevole (quindi, perché essere depress?). Prima di addentrarmi nell'argomento della mia relazione volevo raccontarvi cosa accade, di cosa si parla e chi parla in queste riunioni. In linea di massima si tratta di professori universitari, e molti sono americani. Nelle università americane, infatti, materie di studio come televisione, cinema e dunque anche cartoon, sono assai più tradizionali che da noi. Molte università, come la stessa Chapman University della quale eravamo ospiti, posseggono strumenti per la realizzazione di prodotti audiovisuali, veri e propri studi, set, sale di montaggio, ecc. Da un po' di tempo, però, la presenza europea alla SAS (acronimo per la Society di cui sopra) è cresciuta, e dall'anno scorso hanno cominciato a prendervi parte anche degli universitari di Tokyo. Il meeting è durato sette giorni: nei primi quattro si sono organizzate varie 'gite scolastiche' (io ho saltato quella a Disneyland - che già conoscevo - per andare con i Kappa agli Universal Studios), delle quali la più interessante si è rivelata essere quella agli archivi degli Academy Awards, cioè degli Oscar, dove sono conservati maree di libri, di riviste, di storyboard (per esempio quello di *Cavallette* di Bruno Bozzetto che ebbe la nomination) eccetera. La sera era dedicata a proiezioni introdotte da un curatore (interessante quella sulla censura nei cartoni americani, che conteneva scene piccantissime). Negli ultimi tre giorni, invece, è stato un diluvio di parole (tutte in inglese, naturalmente): ogni relatore aveva a disposizione mezz'ora di tempo per leggere la sua relazione. Molto interessanti quelle di Mark Langer che ha parlato dell'influenza dei tradizionali spettacoli dei freak nei cartoni americani (i sette nani, tanto per fare l'esempio più evidente), di Pierre Floquet, che ha affrontato il tema Tex Avery, cercando di catalogare i temi ricorrenti del più frenetico regista di tutti i tempi, e Robin Allan, che ha sapientemente introdotto una splendida proiezione di *Make Mine Music*, lungometraggio disneiano che noi abbiamo in videocassetta e che invece loro faticano a vedere (strane cose accadono in questo mondo). L'intervento di Masao Yokota, professore al Dipartimento di Psicologia alla Nihon University di Tokyo (me lo sono tenuto per ultimo perché penso che vi interessi particolarmente) aveva per titolo *L'impatto dei lungometraggi di Hayao Miyazaki sul pubblico giapponese.* Vi si affronta inizialmente il momento di crisi che ha colto Miyazaki prima della realizzazione di *Nausicaa*: "I suoi personaggi sono sempre lo specchio dei suoi stati mentali. Per esempio la distruttività del caterpillar in *Nausicaa* e del robot in *Laputa* trovano corrispondenza nell'aggressività sofferta in quel tempo, al senso di fallimento affrontato in una dura crisi di mezz' età". In *Totoro*, invece, Yokota riscontra il suo desiderio di una vita diversa da quella metropolitana, ma anche il senso di una sicurezza artistica che lo porta quasi fino all'onnipotenza. Con *La Principessa Mononoke*, infine, si coglie il desiderio del grande regista di infondere coraggio al proprio pubblico. Insomma, il grande Hayao vuole che si sia tutti meno depress. Chiaro?

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima

...E NE RIMASE SOLO UNO

VENITE PURE...
VI CONCEDERÒ L'ONORE DI GIOCARE CON ME!

PUNIZIONE PER LA RIBELLIONE!
AMORE PER LA FEDELTÀ!

NON ABBIAMO LA MINIMA IDEA DI CIO' A CUI ANDIAMO INCONTRO... QUI E' PIENO DI TRAPPOLE!
TAP
CLUNK
VLAP
AAAH!

SOLO UN FESSO COME TE POTEVA CASCARCI!
...P-PER CUI, RAGAZZE, FATE ATTENZIONE!

CLONK

SAYOKO...

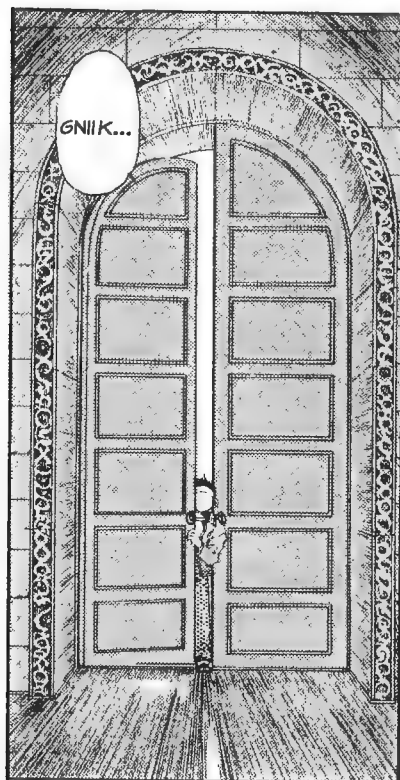
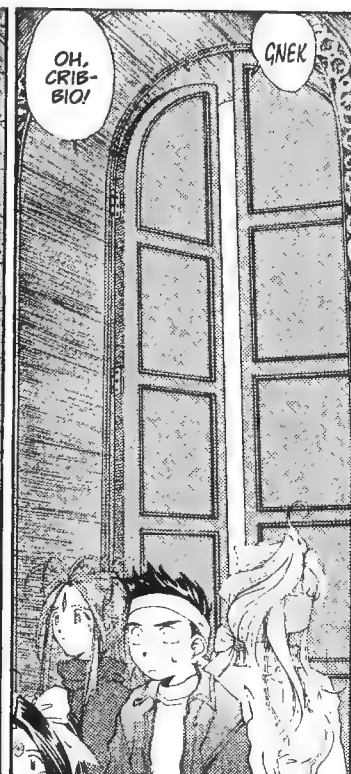
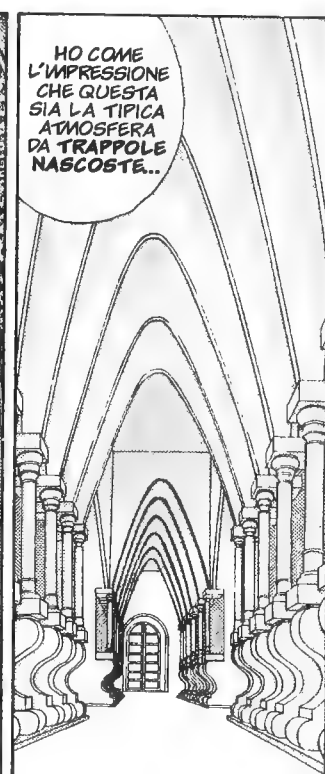
TSK...

SÌ...
È MEGLIO!
F-FACCIAMO PIÙ ATTENZIONE!

DESIDE-
RAVI TANTO
DIVENTARE
UNA REGI-
NA...
...DA SCHIE-
RARTI DALLA
PARTE DEL
DIAVOLO?
AH AH
AH...

MA GUARDA-TELI...
NON SONO COMICI?

AVANTI! DERIDETE-LI TUTTI INSIEME!

AH AH AH AH!
FOP

HO COME L'IMPRESSIONE CHE QUESTA SIA LA TIPICA ATMOSFERA DA **TRAPPOLE NASCOSTE**...

GNEK

OH, CRIBBIO!

GNIIK...

KLUNK
TUMP
ACCI-DENTI!

FAC-CIAMOLA SALTARE IN ARIA!
NON ABBIAMO RIPARI, SCEMA!
NON VOGLIO ESSERE COSTRETTA A MORIRE **INSIEME** A TE!

FRRRRR
KA-BOOM
ARGH!

CE L'ABBIAMO FATTA?
OH!
PRENDI TUTTI I DATI RELATIVI!
CIRCOLO DI CHIMICA
CIRCOLO DI CHIMICA
S-SIGNOR HASHIMOTO... NON SORTISCE ALCUN EFFETTO!
CIRCOLO DI CHIMICA
COLO DI CHIMICA
BENE... QUESTA VOLTA GLIENE LANCEREMO DUE INSIEME!

PRONTI... UH?!
KLATTER

MA CHE..?!
CIRCOLO DI CHIMICA
AGH!

QUI CI PENSO IO!
VOI ANDATE AVANTI!

SE SI TRATTA DI UNA SFIDA ESPLOSIVA...

...VEDRÒ DI TENERE COMPAGNIA A LORSIGNORI!
CLANK
COSA?!
CIRCOLO DI CHIMICA
CIRCOLO DI CHIMICA
CIRCOLO DI CHIMICA
NON PREOCCUPARTI! QUANDO SI DIVERTE, NIENTE PUÒ DISTRARLA...
MA SKULD È...
SU, ANDIAMO...

BENVE-NUTI...

...SUL CAMPO DI BAT-TAGLIA!

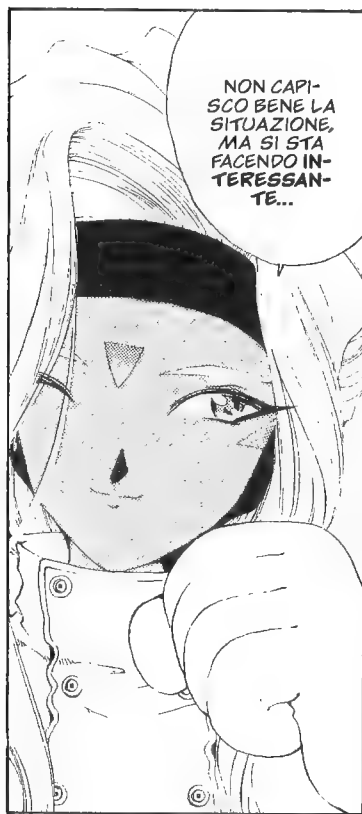
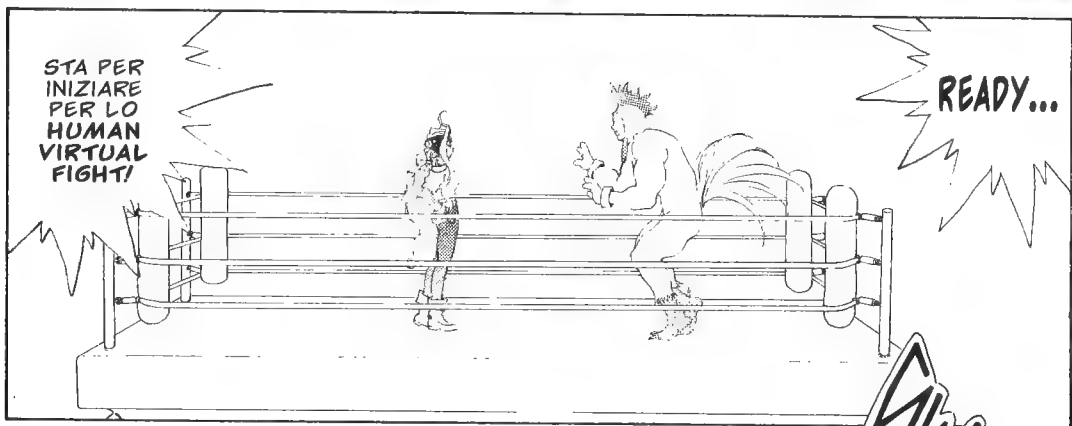
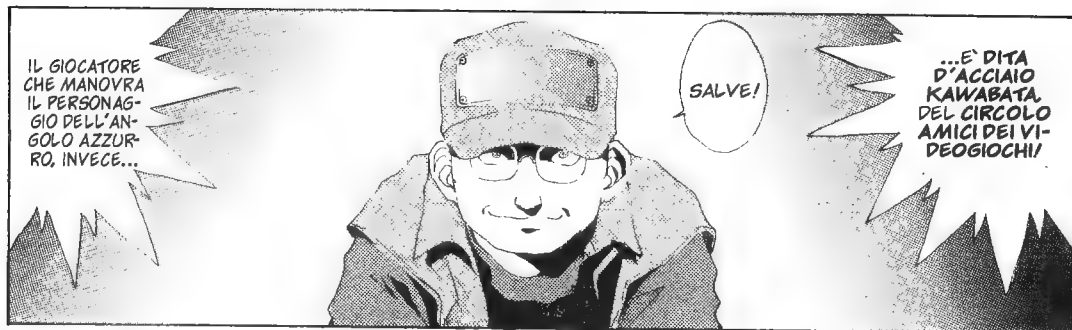
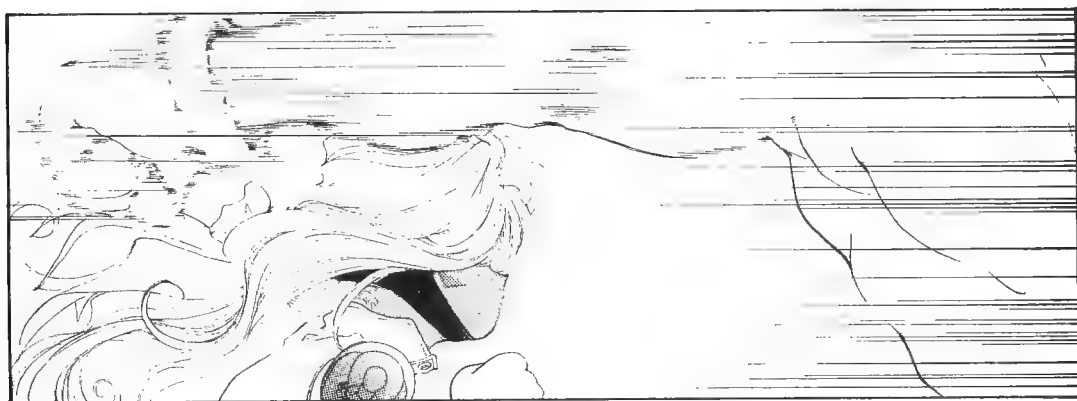
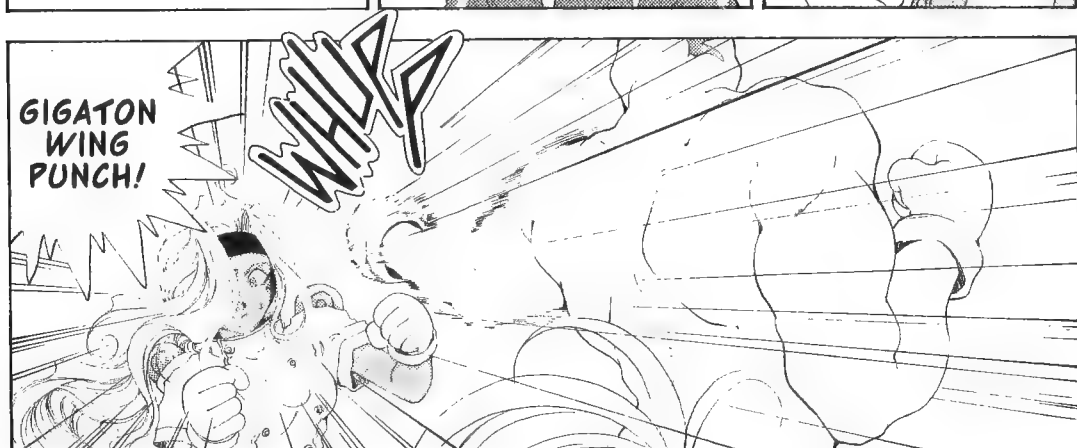
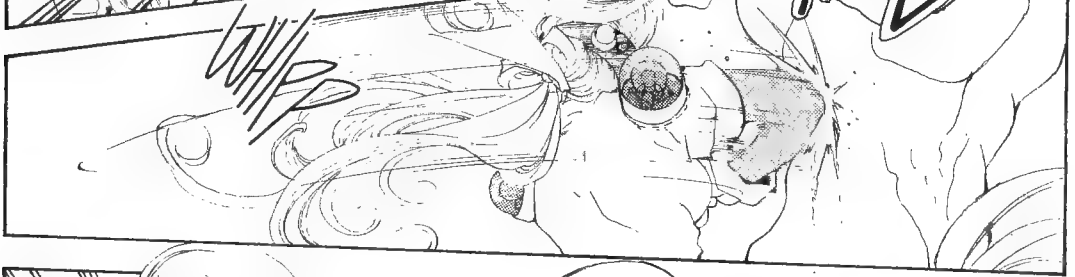
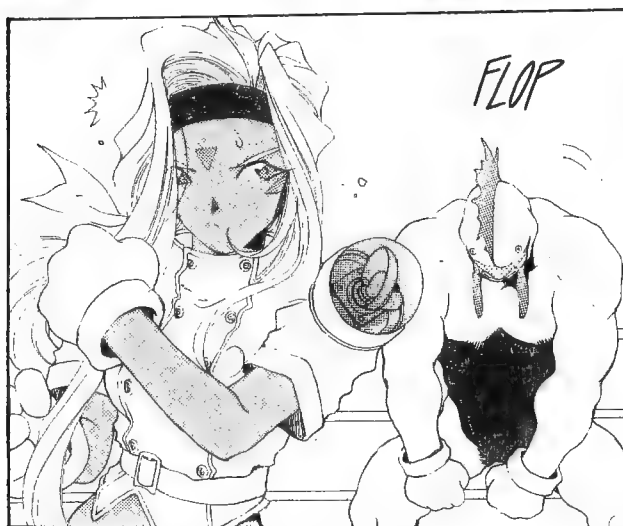
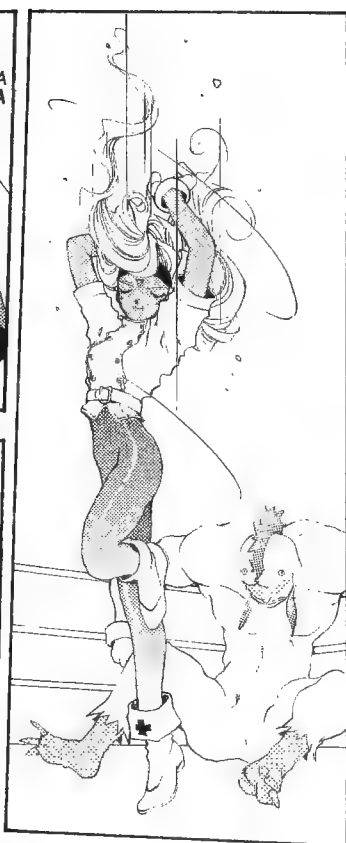
AVANTI! DA QUESTA PARTE!

COSA?!

ALL'ANGOLO ROSSO, ECCO A VOI WHITE DRESS ANGEL URD!
ALL'ANGOLO AZZURRO ABBIAMO BLANCO LEG HORN ONISHI!
IL GIOCATORE CHE MANOVRA IL PERSONAGGIO DELL'ANGOLO ROSSO E'...
CHE?
COSA?
...KEIICHI MORISATO!
FLASH

STA PER INIZIARE PER LO HUMAN VIRTUAL FIGHT!
READY...
SWING
NON CAPISCO BENE LA SITUAZIONE, MA SI STA FACENDO INTERESSANTE...
...FIGHT!
AVANTI, FATTI SOTTO!
OOPS!
MA CHE...?
SWING

C-COSA DEVO FARE?!
TUPPY TUPPY
CLICK CLICK
STAI COMANDANDO I MIEI MOVIMENTI!
AH...
BENE...
...MI PERMETTERÒ DI BATTERLI IN MANIERA SEMPLICE...
GIGATON WING PUNCH!
WHUP

OH!
CRAK
THUD
WHIPP
BANDAGE TORNADO!

* **COMBO:** TECNICA CHE PORTA A SEGNO DUE ATACCHI IN COMBINAZIONE, MENTRE L'AVVERSARIO STA ANCORA CERCANDO DI RIPRENDERSI DA QUELLO PRECEDENTE. URD HA APPENA REALIZZATO UN **TRIPLO COMBO.**

** **CANCEL:** TECNICA DEI VIDEOGIOCHI CHE CONSENTE DI PORTARE ATTACCHI IN SUCCESSIONE, EVITANDO I TEMPI MORTI GENERATI DAI MOVIMENTI DI POSIZIONAMENTO DEL PERSONAGGIO.

OH, NO...

KRAK
GRAB
ED ECCOTI IL COLPO DI GRAZIA!
CHICKEN DIVING!
BLINK
BLINK

URD BEAM!
ZWIIING
COSA?!
M-MA... QUESTO COLPO SPECIALE NON E` PREVISTO DA...
HAI RAGIONE...
INFATTI, GRAZIE AL TUO ATTACCO, MI SI E` ROTTO IL RICEVITORE!

AL-LORA?

S-SÌ... CERTO...

SONO FELICE CHE TU MI COMPRENDA...

QUESTO È UN PREMIO PER TE!

ECSTASY TYPHOON!

SU, VOI ANDATE AVANTI!

MA TU STA' ATTENTA...
V-VA BENE...

E CHE PROBLEMA C'È? POSSO SEMPRE GUARIRLI, DOPO...
VERAMENTE IO VOLEVO DIRTI DI STARE ATTENTA A NON FAR LORO TROPPO MALE!
OH, PER ME NON C'È ALCUN PROBLEMA!

ANCHE PIÙ VOLTE DI SEGUITO!

ARGH!
HIP BOMB DYNAMITE!

BELL-
DANDY?
...

MA
QUANT'E'
GRANDE
QUESTO
POSTO?

COSA
TI SUC-
CEDE?
SÌ...?

E' PER
QUESTO CHE
E' TANTO
GRANDE...
QUESTO EDIFI-
CIO E' STATO
COSTRUITO
GRAZIE ALLA
FORZA DI UN
DESIDERIO...

IO...
NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE SAYOKO POTESSE ESSERE OSSES-SIONATA FINO A QUESTO PUNTO...

...
N-NO...
STAI PENSAN-DO CHE SAREBBE STATO MEGLIO SE TU AVESSI RIFIU-TATO IL TRONO DI REGINA DELL'UNI-VERSITÀ, VERO?

LEI DESIDERA CONQUISTARE QUESTO TITOLO SOLO CON LE SUE FORZE...
SAYOKO SAREBBE STATA LA PRIMA AD ARRABBIAR-SI...
SE AVESSI FATTO UNA COSA DEL GENERE...

E' CIO' CHE PIU' MI PIACE DI LEI!
...E QUESTO E' UNO DEI **LATI BUONI** DI SAYOKO...

BENVENUTI! VI ASPETTAVAMO!

QUESTO È IL CIRCOLO DEL TÈ... CAPITATE A PUNTINO!

IL CIRCOLO DEL TE'?
CHE PROFUMO...
ESATTO! SI TRATTA DI UN CIRCOLO MERAVIGLIOSO...
IN CUI SI PUO' GUSTARE IL PROFUMO DEL TE' MENTRE SI CHIACCHIERA...

VI SOTTOPORREMO ALLA GRANDE PROVA...
LA DEGUSTAZIONE DEL TE'!
SE RIUSCIRETE A INDOVINARE TUTTE LE QUALITÀ, ALLORA VI LASCEREMO PASSARE!

BENE! QUESTO E' IL MIO CAMPO!

SONO PRONTA. INIZIAMO PURE!

MI SENTO INUTILE...
OH...
...SCUSAMI...

...TRATTANDO-SI DI TE, HO MOLTA FIDUCIA NELLE MIE CAPACITÀ...
MA, VEDI...

AIUTAMI NEI CASI D'EMERGENZA!
COMUNQUE SIA, IO STO QUI CON LE MANI IN MANO COME UN FESSO...
UH... GRAZIE...

SEI PROPRIO TU CHE MI DAI LA FORZA, KEIICHI!
E POI NON DEVI SENTIRTI INUTILE...

CERTO! PUOI CONTARE SU DI ME!

QUESTA SCENETTA È PROPRIO DELIZIOSA...
EH EH EH...

DARJEE-LING...
EARL GREY...
ORANGE PEKOE...
NILGIRI...
ASSAM...
PRINCE OF WALES...
NUWARA AREA...
BELLDANDY E` UNA VERA INTENDITRI-CE...
PERO` E` STRA-NO...
COME SEI BRAVA...
NONOSTAN-TE NE ABBIA INDOVINATI COSI` TANTI, PERCHE` QUELLE SONO COSI` TRANQUIL-LE...?

BELL-DANDY!
THUMP
FORSE L'ORA DEL TE' POMERIDIANO LE HA CONCILIATO IL SONNO...
OH, CIELO...
AH AH AH...

EHI, ASPETTATE!
TI PORTIAMO IN UN POSTO COMODO A CORICARTI...

IN CHE SENSO?
VOI L'AVETE AVVELENATA!

AH AH AHAHAHAHAHAHAH

MALEDIZIONE! DOVE DIAVOLO L'HANNO PORTATA?!

KEIICHI... SONO QUI...

OH, BELL...

...DAN...
...DY..?
MA CHE...?

ARGH!

KEII-
CHI...

KEII-
CHI...

AARGH!

AAAARGH! SMETTETELA! BASTAAAAA!

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

QUEL CHE PENSANO I RAGAZZINI

YAHOO!
SSSHHHHH
AAH!
FLAP
HOPLA!

CIAO, **KYUTARO!** CIAO, **OJIRO!** LASCIATE FARE A ME!

FORZA, SHO! CI ASPETTIAMO MOLTO DA TE!

SEI SEMPRE IL MIGLIORE, **SHO!** QUANDO SEI SULL'**AIRBOARD** NESSUNA GONNA È AL SICURO!

COFFEE

EHI!

SUSSHHH

TOGLITI DI MEZZO!

...OGNI PUGNO E` UNA ROCCIA CHE TAGLIA... OGNI COLPO TREMENDO VA GIU`... OGNI MISSILE E` UNA FRECCIA DI FUOCO CHE BRUCIA DI PIU`...
ECCONE UN'ALTRA! E QUESTA SEMBRA DAVVERO TONTA!
バーガー
カラオケ
GWOOO
PREPARATI A FARE I CONTI CON LA MICIDIALE FALCE DI LUNA SOLLEVA-GONNE!
UH?!
WHUD

DEV'ESSERE STATO UN CASO FORTUITO... AVRÀ CERCATO DI SCANSARE UN INSETTO...

SSSHHH

ADESSO TI FACCIO VEDERE IO...

WHUPP

WHUP

MANI ROTANTI!

OH?!

MALEDIZIONE! È SUCCESSO DI NUOVO!
ALLORA, DATE LE CIRCOSTANZE...

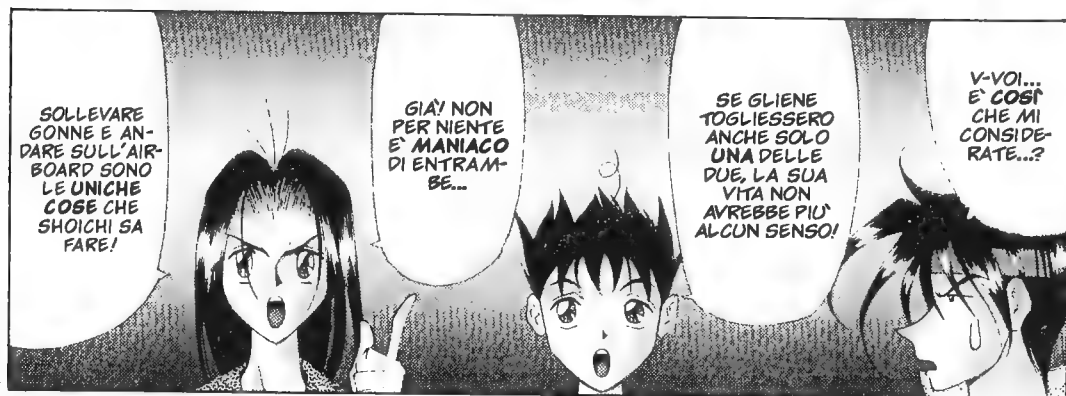
FULMINE DI PEGASUS!
SACRO COLPO DEI CENTO PUGNI DEVASTANTI DI HOKUTO!
HADOKEN!
FIAMMA DI MEGALOPOLI!
GRANDE TIFONE!
ATTACCO SOLARE... ENERGIA!
SUPER NEUTRONI!
URAGANO!

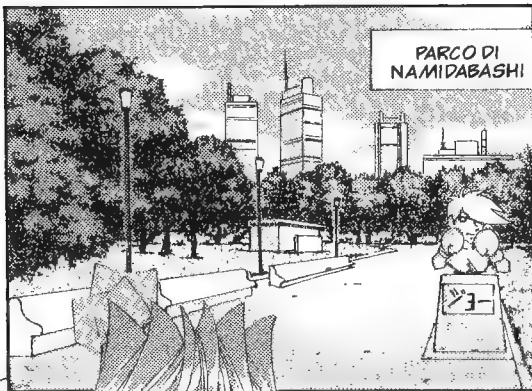
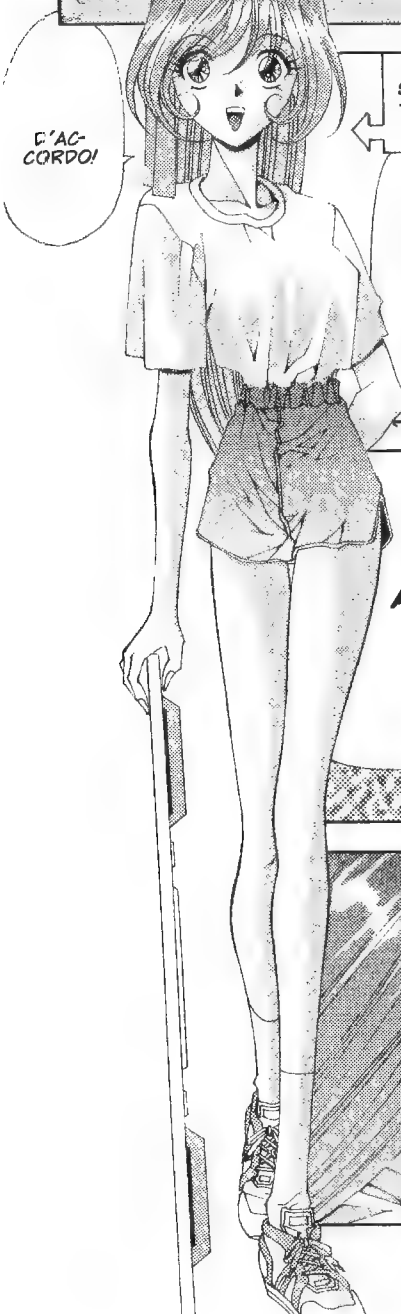
UH?
HANF HANF... N-NESSUNA DELLE MIE TECNICHE SEGRETE HA FUNZIONATO...

SCUSA, MA COSA STAI CERCANDO DI FARE?
C-CHI, IO?! NIENTE!

I NOMI DELLE TUE TECNICHE SONO MOLTO COLORITI...
...MA, IN FONDO, QUELLO CHE STAI FACENDO È SEMPRE E SOLO LA STESSA COSA...
ZITTI, VOI!

EHI... PER CASO QUESTO E` UN AIRBOARD?!
HO SEMPRE DESIDERATO PROVARNE UNO...
POTRESTI PRESTARMELO SOLO UN ATTIMO?
NON E` ROBA DA FEMMINUCCE!
ARIA, SCEMOTTA!
NON SI PARLA COSI` A UNA RAGAZZA! VERGOGNA!
NON LO SAI CHE ALLE DONNE NON SI DEVE NEGARE NULLA?
MOLTO BENE... KYUTARO, PRESTALE IL TUO AIRBOARD!
COSA?!
QUESTA E` UNA SFIDA!
SE PERDERO', IL MIO AIRBOARD SARA' TUO!

S-SE INVECE SARÒ IO A VINCERE... T-TU DOVRAI... ECCO... DOVRAI LASCIARE C-CHE IO TI TIRI SU LA GONNA!
SCUSA, MA...
...NON TI VERGOGNI DI DIRE QUESTE COSE?

SOLLEVARE GONNE E ANDARE SULL'AIRBOARD SONO LE UNICHE COSE CHE SHOICHI SA FARE!
GIÀ! NON PER NIENTE È MANIACO DI ENTRAMBE...
SE GLIENE TOGLIESSERO ANCHE SOLO UNA DELLE DUE, LA SUA VITA NON AVREBBE PIÙ ALCUN SENSO!
V-VOI... È COSÌ CHE MI CONSIDERATE...?

D'ACCORDO! ACCETTERÒ LA TUA SFIDA!
MA SE VINCERÒ IO, DOVRAI LASCIARTI INSEGNARE ALTRI GIOGHI E SVAGHI IN SOSTITUZIONE DI QUESTI DUE!
I MIEI HOBBY NON SONO AFFAR TUO!

PARCO DI NAMIDABASHI
ジョー
CHI TORNERÀ QUI PER PRIMO, SARÀ GIUDICATO VINCITORE!
LA GARA CONSISTE NEL FARE UN GIRO DEL PARCO SUPERANDO GLI OSTACOLI CHE TROVEREMO...
SÌ, VA BENE SHO... METTILA COME VUOI TU...
È SOLO CHE ODIO PERDERE CONTRO UNA DONNA!
PRIMA D'INIZIARE, VORREI SOTTOLINEARE CHE SOLLEVARE LA SUA GONNA NON È IL MIO UNICO OBIETTIVO!
SAYURI IN TENUTA DA GINNASTICA. VI PIACE?
D'ACCORDO!
METTETEVI IN POSIZIONE!
ALLORA INIZIAMO!
PRONTI...

...VIA!

SHHHH
CHE TE NE PARE? RIESCI ALMENO A SEGUIRMI, FEMMINUC-CIA?
HOPLÀ!
SHUP

COS...?!

L'AIRBOARD VA PIU' VELOCE DI QUANTO IMMAGINASSI! DAVVERO **DIVERTENTE!**

COM'E' POSSIBILE CHE UNA **PRINCIPIANTE** RIESCA A TENERMI TESTA?!

E PER GIUNTA... GUARDA COME CI STA SOPRA! SEMBRA UNA **STUPIDA!**

MITICO! GUARDA L'ACRO-BAZIA AEREA DI SHO!
E' DEGNO DELLA SUA FAMA...
CHE NE DICI? TU NON RIU-SCIRAI MAI A FARE UNA COSA DEL GENERE!
STIA-MO A VEDE-RE!
BA BA

SWING
SWING
TRIPLA CAPRIOLA FELINA! YO-HOOO!

SALTO DEL GAMBERO!
AH AH AH AH AH!
BOH?!
MA L'AIRBOARD PUÒ ANDARE COSÌ IN ALTO?

ORA CHE CI PENSO... CHE FINE HA FATTO SHO?
NON CAPISCO COSA STIA SUCCEDENDO... COMUNQUE È GRANDIOSA...

...
È RIMASTO DI SASSO...
CRACKLE
GIÀ... ED GIÀ INIZIATA ANCHE L'EROSIONE...

SAI, SHOICHI, ANDARE IN AIRBOARD È DIVERTENTISSIMO!

COSA?
PER-FETTO... ALLORA TE LO RE-GALO...

IO MI RITIRO... CONTINUARE SAREBBE SOLO UMILIANTE...
TE L'AVEVO DETTO, NO? SE VINCEVI TU, TI AVREI REGALATO L'AIRBOARD...
MA... NON POS-SO... NON POSSO PRENDER-LO...

NON USE-RÒ MAI PIÙ L'AIR-BOARD!
TI HO DETTO CHE NON MI SER-VE PIÙ!

ANCH'IO CREDO CHE SIA MEGLIO COSÌ!
...
BRAVO, SHO! HAI FINALMENTE DECISO DI DEDICARTI SOLO A SOLLEVARE GONNE!
VI ODIO...

SHO! ASPETTA!
VOI NON SIETE PIÙ AMICI MIEI!

SUVVIA SIGNORINA... NON GIRI IL COLTELLO NELLA PIAGA...
SEI COSÌ BRAVO...
SHOICHI... PERCHE` ABBANDONI L'AIRBOARD?

QUELLA MALEDETTA HA **FINTO** DI ESSERE UNA PRINCIPIANTE... MA FIN DALL'INIZIO AVEVA INTENZIONE DI BURLARSI DI ME! DANNAZIONE!
MI STANNO TUTTI **PRENDENDO IN GIRO!** RIDETE, RIDETE PURE... TANTO IO NON SO FAR ALTRO CHE SOLLEVARE GONNE DI NASCOSTO...

CASA SAKAZAKI

OH, SIGH...

COSA TI SUCCEDE, SAYURI?
NON RIESCO A COMPRENDERE I RAGAZZINI PIU' GIOVANI DI ME...
C-CO-SA?!
ECCO, IL FATTO E' CHE OGGI HO CONOSCIUTO UN RAGAZZINO CON L'AIRBOARD...
EHI... PER CASO QUESTO E' UN AIR-BOARD?!
NON E' ROBA DA FEMMINUCCE! ARIA, SCEMOTTA!
QUESTA E' UNA SFIDA!
SE PERDERÒ, IL MIO AIR-BOARD SARÀ TUO!
S-SE INVECE SARÒ IO A VINCERE... T-TU DOVRAI... ECCO... DOVRAI LASCIARE C-CHE IO TI TIRI SU LA GONNA!
NON USERÒ MAI PIU' L'AIR-BOARD!
SAI, SHOICHI, ANDARE IN AIRBOARD E' DIVER-TENTIS-SIMO!
SHO! ASPET-TA!
TI RENDI CONTO CHE HAI RIASSUNTO SEDICI PAGINE DI FUMETTO IN UNA VIGNET-TA?
NON CI HO CAPITO MOL-TO, MA CO-MUNQUE SIA TI DARÒ UNA MANO!
DAVVE-RO?!

INSIEME FORMIAMO GLI **WHAM**, LA BANDA DI LADRI DI AIRBOARD!

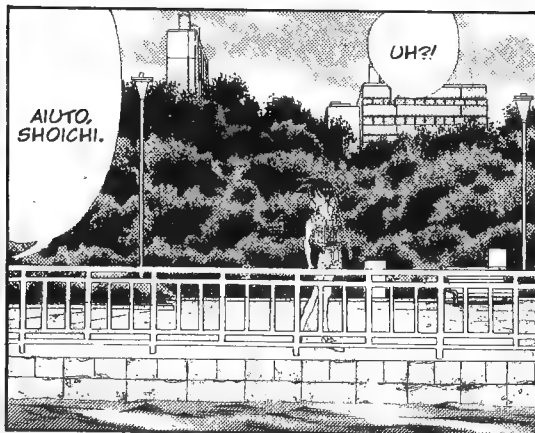
SHRINK

NO. QUESTO AIRBOARD E` MOLTO IMPORTANTE PER ME, POICHE` L'AMICO SHOICHI STESSO ME LO DONO'!
CONSEGNACI QUELL'AIRBOARD, RAGAZZINA!

CARELESS WHISPER!
ALLORA CE LO PRENDEREMO CON LA FORZA!
BANG
BANG
BANG
BANG
ARMA DA FUOCO CONVENZIONALE (MA BEN CAMUFFATA!)

NOOO. QUALCUNO MI AIUTI. AA.
PAM
PAM
BAM
PETARDI PREVENTIVAMENTE COLLOCATI PER FARE SCENA

AA.
LAST CHRISTMAS ATTACK!
KRROT
GLI DEVONO ESSERE COSTATI POCO...
STANNO GIRANDO UN FILM CON GLI EFFETTI SPECIALI?

SIGH... SENZA L'AIRBOARD NON HO PROPRIO NIENTE DA FARE...

AIUTO, SHOICHI.
UH?!

NOOO!
FER-MATI!!

M-MA COSA...?
AAA.
CADUTA MOLTO PLATEALE. BRAVA, SAYURI!
THUMP

WHANK

IL MIO AIR-BOARD!

AVANTI! CONSEGNA-CI SUBITO QUELL'AIR-BOARD!
MOLLA L'OSSO!
NOO.

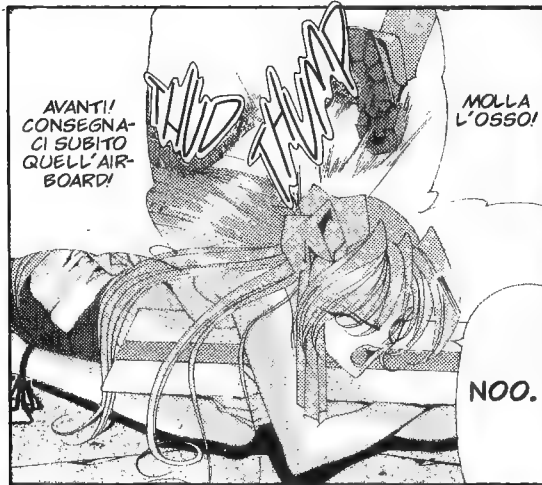
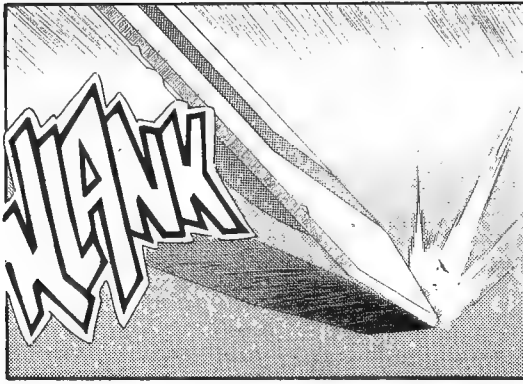
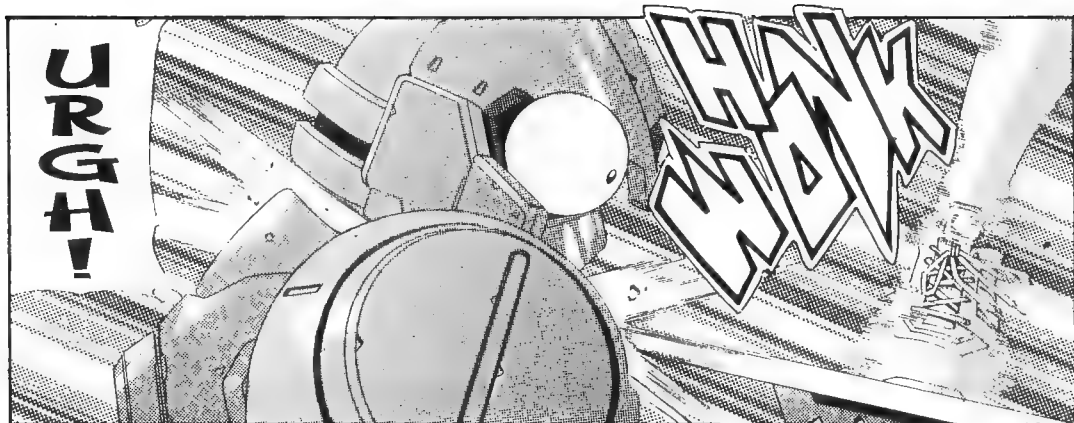
...
QUESTO E' L'AIRBOARD DI SHOICHI. MAI E POI MAI LO LASCERO' AL-LA VOSTRA MERCE'.

SMETTETELA!

SHOI-CHI!
WHIPS

TAP

THUNK
FFFF

FATTI AVANTI! CHI SEI?
MALEDETTO IMPERTINENTE!
HURRICANE POLIMAR E' IL MIO NOME... E SONO QUI PER VOI!

OVUNQUE NEL MONDO CI SIANO DEI MALVAGI, LÀ ARRIVO IO!
GWOOOO

URGH!
HNK WONK

SMASH
UUURA-
GANO!
HURYAH!

THUD
N-NON
C'ERA BI-
SOGNO DI
ESAGERA-
RE...
EHI!
CAL-
MA!
ARGH!
AUGH!

UMF...

CALMBREAKER - CONTINUA

K78-A
Caro Massi, se colleziono tutti i manga che curi in prima persona (ma anche altri, non temere) è perché mi sembra che i nostri gusti siano simili. Questa teoria mia ha spinto non solo a scriverti, ma anche a leggere il tuo numero di **Lazarus Ledd** e a ordinare dalla mia fumetteria di fiducia il tanto decantato **Mondo Naif** (ma quanto ci mette ad arrivare?). Non voglio parlare del nuovo **Gente di Notte**, dal momento che devo ancora leggerlo, ma di Keiko Sakisaka, che ho avuto modo di vedere di persona in occasione di un incontro con la Marvel qui Torino. Non ho avuto il coraggio di parlarle, di dirle che tra i miei fumetti c'è anche **Oltre la porta**, che ho saputo dei suoi nuovi fumetti grazie agli articoli di **Sailor Moon**, che sarei curioso di leggere **America**. Sono timido e ho sempre paura di rompere le scatole, così me ne sono andato. Negli ultimi numeri delle vostre pubblicazioni, però, ho letto che Keiko è tornata a collaborare con voi, e che adesso insegna con te presso la scuola di fumetto Humpty Dumpty. Com'è strutturato esattamente il vostro corso? Ora che Keiko è in Italia, ci sarà la possibilità di leggere altri suoi fumetti? Non è giusto che un'autrice tanto brava sia nota in Italia più come traduttrice che come disegnatrice! Temo di averti rubato fin troppo spazio: mi risponderai, vero? Spero di sì. **Luca, Torino**

Dove hai nascosto il cognome? Come ho avuto modo di ricordarvi in più occasioni, le vostre lettere mi arrivano senza le rispettive buste, per cui è fondamentale che scriviate tutti i vostri dati anagrafici in calce alle vostre riflessioni o alle vostre domande. Comunque sia, ti ringrazio di aver speso tante belle parole per Keiko, dal momento che la brava autrice giapponese (ormai italiana d'adozione) tornerà davvero alla ribalta nel 1999. Potrai trovare tante curiosità sui suoi progetti futuri a gennaio su Sailor Moon**, ma ti anticipo sin d'ora la scomparsa del nome d'arte Sakisaka: da oggi Keiko si riappropria del suo vero cognome, Ichiguchi. E come Keiko Ichiguchi debutterà a gennaio sul secondo numero di** Mondo Naif **(una ragione in più per leggerlo), regalando a tutti i manga fan** Peach!**, una serie nuova di zecca scritta e disegnata appositamente**

per l'Italia. La storia appassionerà tutti i nostri lettori, dal momento che racconta la storia di una ragazza giapponese che si trasferisce a Bologna, scontrandosi con gli usi e costumi del nostro paese. Ma la serie di Mondo Naif **è solo il primo tassello di quello che possiamo definire** l'Anno Keiko. **A marzo in tutte le fumetterie uscirà per la Kappa Edizioni il manga** La vista sul cortile**, una storia autoconclusiva pubblicata in Giappone dalla casa editrice Shogakukan sulle pagine di "Bessatsu Shojo Comic". Una commedia scolastica che parla d'amore e che vede incrociarsi le vite delle tre protagoniste Misuzu, Takashi e Sonomi. Come chiudere l'anno in bellezza se non con** America**, il titolo che tu stesso hai citato nella tua lettera? E' la Star Comics a essersi assicurata per la collana** Storie di Kappa **una delle storie più intense e suggestive di Keiko, un manga pubblicato da Kodansha sulle pagine di "Amie" che si rivolge a un pubblico più adulto e riflessivo, che parla di sogni e della difficoltà di realizzarli, che indaga tra gli animi di sei amici legati dal mito americano. Appena ho avuto il volumetto originale tra le mani mi sono reso conto che il fumetto giapponese può raccontare ancora storie profonde, e** America **si candida sin d'ora a divenire un classico dei manga. Il corso che tengo con Keiko è rivolto a chi vuole apprendere il linguaggio e le tecniche che muovono le produzioni nipponiche: non è promosso dalle Edizioni Star Comics (il cui obiettivo è quello di pubblicare fumetti), ma dalla Scuola di Fumetto Humpty Dumpty (per informazioni telefona in orario da ufficio allo 051/381511).**
Un'ultima parola sulla scelta di Keiko di prestare la sua competenza per le traduzioni dal giapponese. Quando un manga può contare sulle traduzioni o sull'adattamento dei testi di un autore di fumetti, il risultato è spesso straordinario. Noi abbiamo arruolato Giovanni Mattioli (che adatta L'emblema di Roto **e** City Hunter**), Otto Gabos (per i romanzi di** Orange Road **e** Video Girl Ai**), Francesco Satta (per le storie brevi di Akira Toriyama che usciranno presto su** Mitico**), nonché Keiko Ichiguchi, che dai prossimi mesi collaborerà con le Edizioni Star Comics anche in questa veste (e poi chi meglio di lei avrebbe potuto tradurre** America**?).**

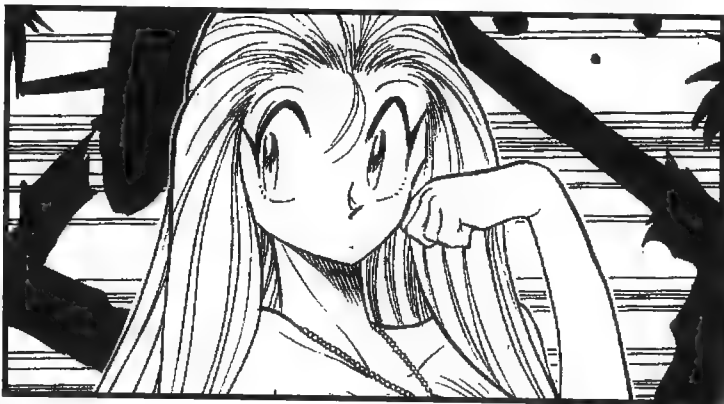
K78-B
Kappa 75 e **Kappa** 76, due editoriali diversi che mi hanno spinto a scrivervi. Tutti i vostri editoriali accendono micce, quasi tutti per lo meno, e so che questo soddisfa il vostro kappa ego. E' giusto così, penso, quindi mi ci adeguo e partecipo al dibattito. Sto al gioco e mi documento per argomentare le mie tesi, per potervi dimostrare che ci sono vari modi di vedere le cose. Chi ha il pane non ha i denti, scrivete. C'è la possibilità di partecipare al grande gioco dell'editoria a fumetti, ma ci ponete immediatamente il freno della contaminazione. Un termine di gran moda negli ultimi numeri, traducibile con un bel 'da oggi bisogna leggere tutto' o quasi. E allora approfitto delle mie gite in fumetteria per sfogliare i libri della Kappa Edizioni, ma poi prendo solo **Mondo Naif**: costa meno e c'è più varietà. E poi leggo i fumetti e non me ne frega più niente di argomentare stupide tesi. Leggo anche i redazionali, giorni più tardi, e scopro che Luigi Bernardi fornisce la prima vera chiave di lettura dell'otaku. Mi ci riconosco e mi chiedo perché non avete mai pensato a certi pezzi per **Kappa Magazine**. Acc... Sono caduto in trappola. Mi rendo conto solo ora che ho letto **Mondo Naif** come fosse un qualsiasi manga, d'altra parte Vanna Vinci lavora anche in Giappone negli shojo manga, Luigi Bernardi era a capo di Granata Press, Andrea Accardi un redattore di "Mangazine", Keiko Sakisaka è addirittura giapponese, e i Kappa boys... Be', dovreste conoscerli! Eppure voglio sentirmi libera di pensare che un giorno lo stile nipponico possa essere attribuibile anche a un autore italiano, così come sta succedendo in Francia (vedi **HK**) e in America (cito su tutti Adam Warren). Voglio poter

amare i cartoni animati senza dover conoscere e apprezzare Akira Kurosawa, seguire i manga senza pormi il problema di leggere i romanzi di Banana Yoshimoto. Essere otaku senza sposare per forza la cultura nipponica! Mi sono sfogata e torno nel mio silenzio, almeno fino al prossimo editoriale. Mi terrà comunque compagnia anche **Mondo Naif**, di cui ho già prenotato il numero due. **Barbara Emusici, Cosenza**

Faccio un po' fatica a trovare il filo conduttore della tua lettera, lo confesso, e non riesco a capire se ci dai torto o ragione. Se escludiamo la provocazione iniziale, anche perché Mondo Naif **ti è piaciuto nelle sue molteplici componenti, il fulcro della tua lettera è l'arringa sullo stile filonipponico. Eppure** HK **mi sembra tutto fuorché un manga, e le** Dirty Pair **di Adam Warren si basano su una caratterizzazione grafica preesistente (che fa davvero a cozze con lo stile dei comprimari). Per il resto, sei libera di fregartene di** Akira Kurosawa **o** Takeshi Kitano **(a meno che tu non sia appassionata di cinema), di** Banana Yoshimoto **e** Haruki Murakami **(se non ami leggere romanzi), così come di** Yohji Yamamoto **(se la moda non ti interessa) o di** Shiro Kuramata **(se non ti occupi di design). Se però il fumetto ti appassiona, allora dovresti cercare il meglio dalle differenti culture (non tutto), lo stesso dicasi per l'animazione. Magari sentirai più vicini i cartoon di MTV piuttosto dei cortometraggi da concorso, preferirai** Mondo Naif **a tanti supereroi. L'unica cosa che non mi hai detto nel tuo sfogo è se ami disegnare o se la tua è una linea di principio. Non ho visto nessun disegno allegato alla lettera, tantomeno tavole di prova...**

E con questo è tutto, almeno per questo mese. Continuate a seguire il nostro manga magazine (a proposito, vi è piaciuto il mio dossier sul papà di Rocky Joe **o preferite articoli sulle sole nippo-novità?) e scrivete numerosi... Io sono qui che vi aspetto, e vi anticipo che a febbraio ci divertiremo insieme al secondo capitolo della** Guida di Sopravvivenza per Otaku**, ovvero il nuovo reportage dal Giappone dei vostri affezionati Kappa boys!**

Massimiliano De Giovanni

SERVIZIO ARRETRATI

Mikami © Shiina/Shogakukan

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni, basta rivolgersi a **Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**, effettuando il pagamento anticipato tramite vaglia postale (ogni altra forma di pagamento sarà respinta). **Verificare tramite la lista sottostante l'importo totale da inviare, e aggiungervi 4.000 lire come contributo per le spese di spedizione per un numero massimo di 20 albi richiesti (oltre i 20 bisogna raddoppiare la cifra, e così via...).** Specificate in stampatello e con scrittura chiara e leggibile il vostro nome, cognome, indirizzo e i numeri degli albi che desiderate ricevere.

• **KAPPA MAGAZINE** da 2 a 78 (lire 6.000 cad.)
Il numero 76 (lire 8.000)

• **STARLIGHT**
Orange Road da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Sesame Street da 1 a 5 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Rough da 1 a 9 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
City Hunter da 1 a 11 (lire 3.500 cad.)
da 12 a 36 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **NEVERLAND**
Video Girl Ai da 1 a 17 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Video Girl Len da 1 a 3 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Georgie da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Caro Fratello da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
DNA² da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ranma 1/2 da 1 a 53 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Maison Ikkoku da 1 a 2 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **ACTION**
JoJo da 1 a 62 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **KEN IL GUERRIERO**
Ken il guerriero da 1 a 24 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **TECHNO**
Guyver da 1 a 25 (lire 3.500 cad.) - vedi **Storie di Kappa**
(il numeo 6 è esaurito)
Cyber Blue da 1 a 7 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Ushio e Tora da 1 a 23 (lire 3.500 cad.)
da 24 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **DRAGON**
Dragon Ball da 1 a 62 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Dragon Ball Deluxe da 1 a 7 (lire 5.000 cad.) - in corso
Dai da 1 a 14 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **GHOST**
Mikami da 1 a 12 (lire 3.500 cad.)
da 13 a 14 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **DRAGON QUEST**
L'emblema di Roto da 1 a 10 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **AMICI**
Il mensile degli shojo da 1 a 14 (lire 5.000 cad.) - in corso

• **MITICO**
Lupin III da 1 a 29 (lire 4.500 cad.) - conclusa
Dottor Slump da 1 a 26 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **YOUNG**
Il mensile del fantastico da 1 a 33 (lire 4.500 cad.) - conclusa
(i numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11 e 12 sono esauriti)
Lamù da 1 a 22 (lire 3.500 cad.) - in corso

• **SAILOR MOON**
Sailor Moon da 1 a 43 (lire 4.000 cad.) - in corso

• **GAME OVER**
Videogiochi a fumetti da 1 a 18 (lire 5.000 cad.)
da 19 a 20 (lire 6.000 cad.) - in corso

• **STORIE DI KAPPA**
Street Fighter II da 1 a 2 (lire 8.000 cad.) - conclusa
Appleseed da 1 a 4 (lire 10.000 cad.) - conclusa
Memorie (lire 10.000) - volume unico
Michael (lire 5.000) - volume unico
Rough da 10 a 12 (lire 5.000 cad.)
13 e 14 (lire 6.000 cad.) - conclusa
Present from Lemon da 1 a 4 (lire 3.500 cad.) - conclusa
Shadow Lady da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Seraphic Feather da 1 a 2 (lire 3.500 cad.) - in corso
Guyver da 26 a 27 (lire 5.000 cad.) - in corso
Rumic World da 1 a 3 (lire 5.000 cad.) - conclusa
Rumic THeater 1 (lire 6.000) - conclusa
Erotikappa (lire 7.000) - volume unico
3x3 Occhi: Trinetra da 1 a 2 (lire 6.000 cad.) - in corso
1 Pound Gospel da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
Gun Smith Cats 1 (lire 6.000) - in corso
Jiraishin 1 (lire 6.000) - in corso
Fortified School 1 (lire 6.000) - in corso
Il bosco della Sirena da 1 a 3 (lire 8.000 cad.) - conclusa
La stirpe della Sirena (lire 6.000) - volume unico

• **KAPPA EXTRA**
Rayearth da 1 a 3 (lire 6.000 cad.) - in corso
Gon a colori (lire 5.000) - volume unico
Bt'X 1 (lire 5.000) - in corso
Utena 1 (lire 5.000) - in corso

• **FUORI COLLANA**
Lupin III da 1 a 2 (lire 5.000 cad.) - vedi **Mitico**
Zetman (lire 5.000) - volume unico
Speciale Sailor Moon (lire 4.000) - volume unico
Dominion C-1 (lire 8.000) - volume unico

NE SONO CERTA... QUESTO È IL **VELENO MALEFICO**...

OFFICE REI

di Sanae Miyau e Hideki Nonomura

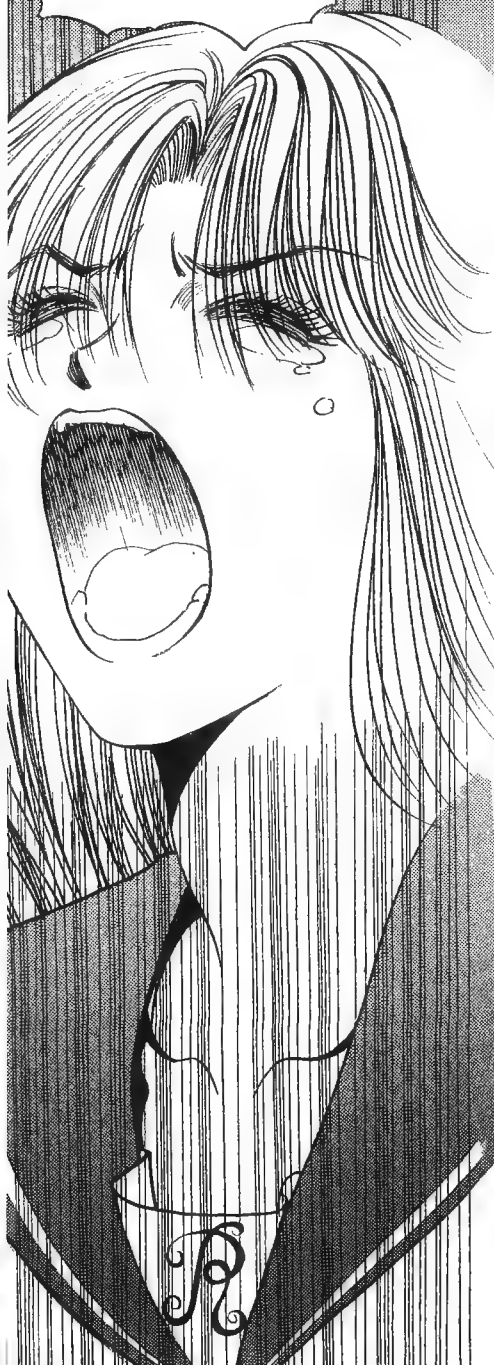
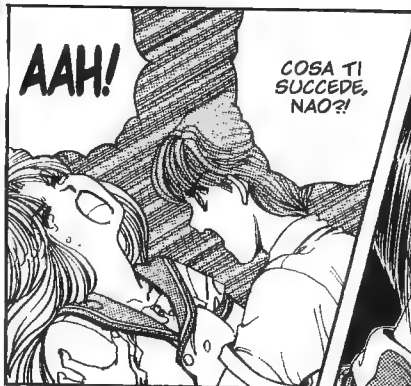
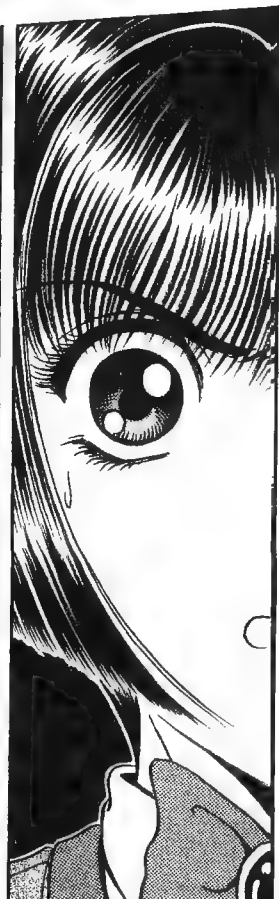
NORD SUD OVEST EST

OLTRE AL FANTOCCIO CON SEMBIANZE UMANE CI SONO UN **SERPENTE** E UN **FAZZOLETTO**...
SERVE A INDICARE LA PERSONA DA COLPIRE...
IL FAZZOLETTO È UN OGGETTO DI PROPRIETÀ DELLA VITTIMA, ED È UN SEGNALE PER LA MALEDIZIONE...
NAO KAZUKI 24 DICEMBRE

COSA?!
DI SOLITO...
...IL VELENO MALEFICO CONSISTE NEL RINCHIUDERE UN CENTINAIO DI **BESTIE VELENOSE** IN UN CONTENITORE...
NATURALMENTE IN QUELLE CONDIZIONI LE BESTIE INIZIANO A LOTTARE E A UCCIDERSI A VICENDA... L'ULTIMA SOPRAVVISSUTA DIVERRÀ LA RESPONSABILE DELLA MALEDIZIONE...

IL VELENO MALEFICO È UN TIPO DI MALEDIZIONE NEL QUALE SI FA USO DI **ESSERI VIVENTI**...
QUESTO PER AVERE **LA CERTEZZA** DI ELIMINARE L'OBIETTIVO!

SI TRATTA DELLA **ROSA DEI VENTI MALEFICA**... CONSISTE NELL'USARE IL **CORPO** STESSO DELLA VITTIMA COME **CONTENITORE** IN CUI RINCHIUDERE...
IL METODO USATO PER **NAO**, PERÒ, È ANCORA PIÙ MALVAGIO DI QUESTO...
...LO **SPIRITO VENDICATIVO** DEI SERPENTI!

LE BAMBOLE VOODOO, SULLE QUALI E' INCHIODATO UN SERPENTE, VANNO NASCOSTE IN DIREZIONE DEI QUATTRO PUNTI CARDINALI, NORD, SUD, EST E OVEST...
QUANDO TUTTI E QUATTRO I SERPENTI SI SARANNO TRASFORMATI IN SPIRITI VENDICATIVI, RAGGIUNGERANNO IL CORPO DELLA VITTIMA...
I QUATTRO COMINCERANNO A UCCIDERSI A VICENDA, E L'ULTIMO RIMASTO UCCIDERÀ LA PERSONA MALEDETTA!
...SCATENANDO DEFINITIVAMENTE LA MALEDIZIONE!
...ANCHE SE NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE POTESSE ESISTERE QUALCUNO IN GRADO DI USARE IL VELENO MALEFICO...
SONO STATA POCO ATTENTA... AVREI DOVUTO CAPIRE SUBITO DI COSA STAVATE PARLANDO IN CAMERA...
I SERPENTI SI IMPOSSESSERANNO DI ME E MI UCCIDERANNO!
MA ALLORA... IO... IO MORIRÒ!
NAO!
CALMATI, NAO!
NOOOOO!

ODDIO, CHE DO-LORE!
AAH!
COSA TI SUCCEDE, NAO?!
OH!
YUTA! GUARDA LA GAMBA DI NAO!
UH?!
KRR
COSA?!
CRACKLE
CRACKLE
LA SUA PELLE STA CREPANDO!

SONO SQUAME!

UN BRACCIO E DUE GAMBE SONO GIÀ STATI INFETTATI... SONO TRE ELEMENTI...

NE MANCA SOLO UNO PER COMPLETARE LA MALEDIZIONE...

E SE QUESTO DOVESSE ACCADERE, NAO MORIREBBE!

TAP

EMIRU!

EMIRU, STA INDIETRO!
CRASH!
IO VADO A CERCARE NELL'EDIFICIO PRINCIPALE!
TU OCCUPATI DI QUELLO SECONDARIO, EMIRU!
VA BENE!
NON DEVO VOLTARMI INDIETRO! LA COSA PIU` IMPORTANTE, ORA, E` CERCARE LE FONTI DELLA MALEDIZIONE!
YU...
IO...
TORNERO` SUBITO...
OKAY?
NOOOOO!
YU! ASPETTA!

DOVE SARÀ?!
DOVE?! DOVE SI TROVERÀ?!

NAO!
LE ABBIAMO TROVATE, NAO!

DANNAZIONE! NON RIESCO A TROVARE NIENTE!

HO TROVATO QUELLA DELL'OVEST!
L'HO TROVATA!
ECCOLA!

MENO MALE... QUELLA DEL NORD!

ECCO QUELLA DELL'EST!

EMIRU!
YUTA!

STRSHSTRSSH

OH, NO!

NAO...

AVANTI, YUTA! DOBBIAMO BRUCIARE IMMEDIATAMENTE QUESTA ROBA!

LE SQUAME SONO SCOMPARSE...
PARE CHE ABBIAMO FATTO APPENA IN TEMPO...

MENO MALE, YUTA!

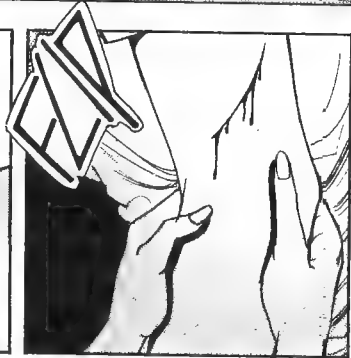
NAO...

DEVO METTERGLI LE MANI ADDOSSO!
DANNAZIONE... CHI PUO` AVER FATTO UNA COSA COSI` TERRIBILE A NAO?!

SI`... BISOGNA CERCARLO...

PERCHE` SE SCOPRISSE CHE NAO E` SANA E SALVA...
...POTREBBE PROVARCI UN'ALTRA VOLTA...

NON POSSIAMO PERMETTERLO!

SI`?
YUTA...

APPENA TORNATI A CASA, TI CURERO` LA FERITA...

MA CHI SARÀ...?
ACCIDENTI, NON NE HO LA MINIMA IDEA!
NAO NON È CERTO IL TIPO DI PERSONA CHE SUSCITA SENTIMENTI D'ODIO...
BISOGNA TROVARE QUALCHE INDIZIO... DOVREMMO CHIEDERE A NAO STESSA!
OH, GUARDA! È UNA SCUOLA DI DANZA TRADIZIONALE GIAPPONESE!
香月流
BENVENUTO, YUTA...
ENTRA PURE, PREGO!
LA FAMIGLIA DI NAO DISCENDE DAL FONDATORE DI UNA SCUOLA DI DANZA!
MAYU KAZUKI, SORELLA MAGGIORE DI NAO

GUARDA
I TUOI
PIEDI!

AAH!

SMETTI-
LA, PAPÀ!

WHUP

TI
PREGO!

NON
CONTI-
NUARE...

S-
SOREL-
LINA...

TOGLITI
DI MEZZO,
MAYU!

AH!

E TU
ALZATI,
NAO!

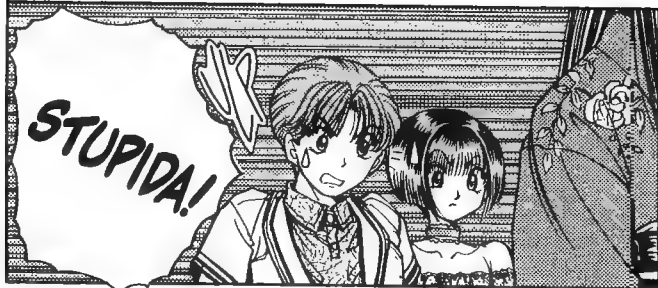
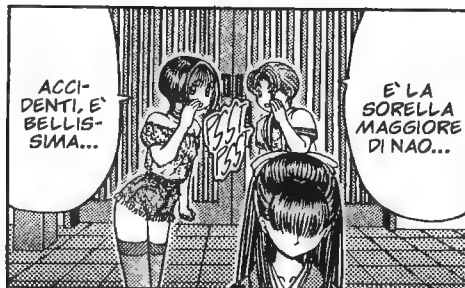
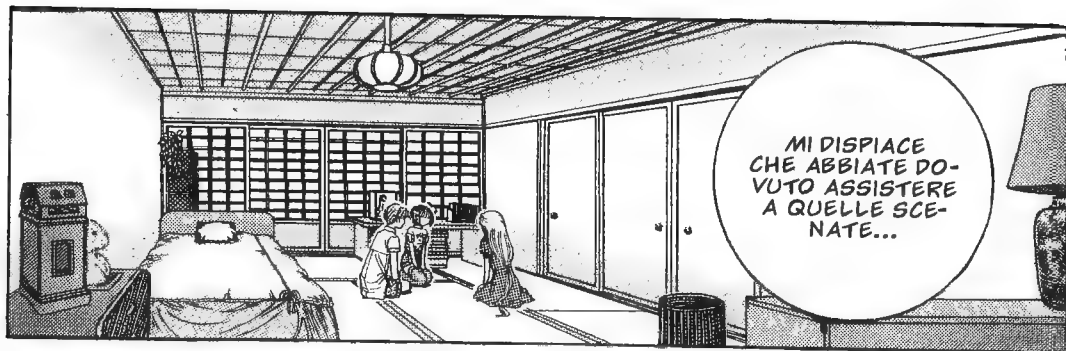
HAI INTENZIONE
DI RIMANERE A
POLTRIRE PER
MOLTO TEMPO
ANCORA? AL-
ZATI!

THUMP

THUD

THUMP

THUMP

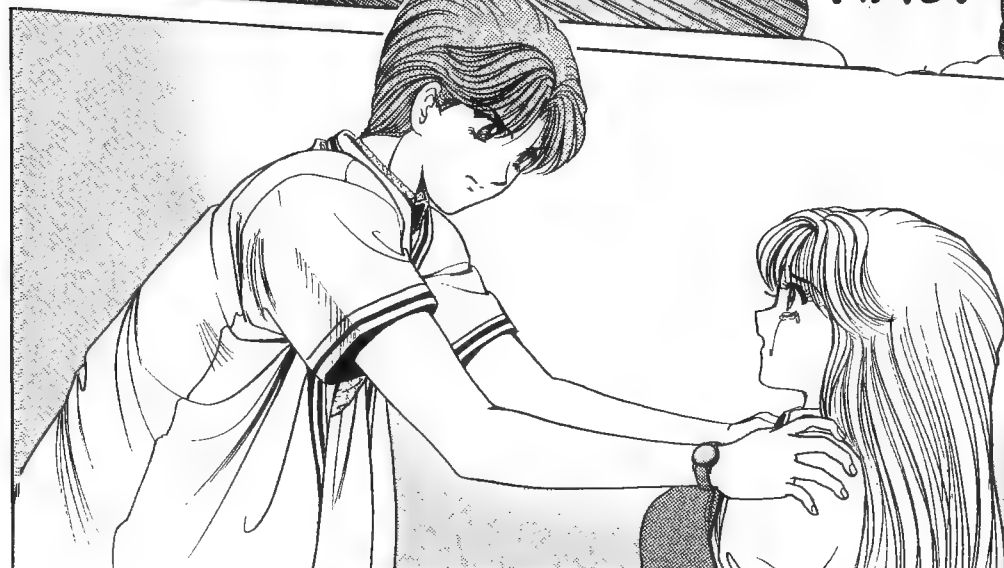
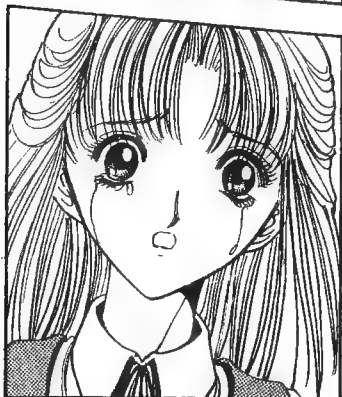
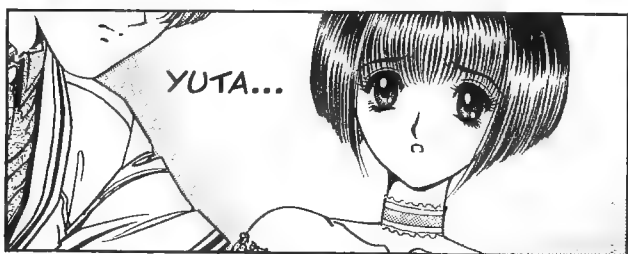
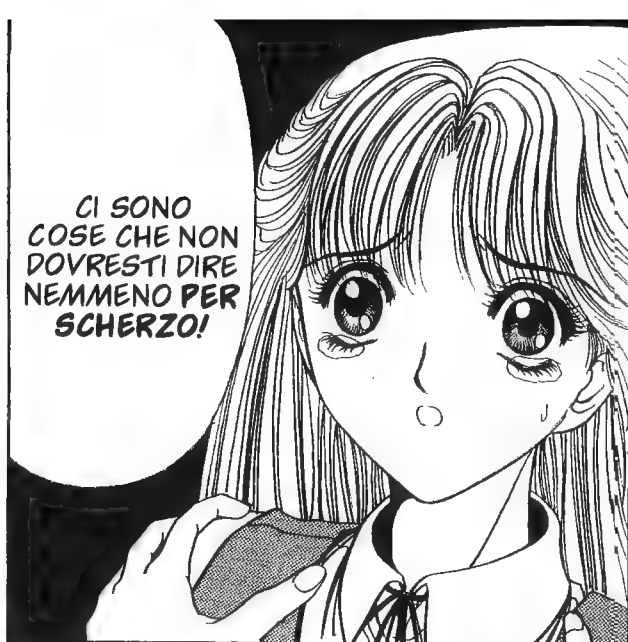
AVANTI,
STUPIDA!

MI DISPIACE CHE ABBIATE DOVUTO ASSISTERE A QUELLE SCENATE...
È STATO SEMPRE COSÌ?
CRIBBIO! TUO PADRE NON È CAMBIATO PER NULLA!
TI DISPIACE...?
IO... TEMO CHE SIA STATO MIO PADRE...
...A SCAGLIARE LA MALEDIZIONE SU DI ME...
IO NON SONO MOLTO BRAVA...
A DIFFERENZA DA MIA SORELLA...
SAI, YU...
SÌ?
MA È ASSURDO!
COSA?!

IN QUESTO MOMENTO E` L'UNICO CHE POSSA AVERLO FATTO...
MIO PADRE NON LO DICE APERTAMENTE, MA MI DETESTA!
LUI CREDE CHE IO SIA LA VERGOGNA DELLA FAMIGLIA...
...E CHE SAREBBE STATO MEGLIO SE NON FOSSI MAI NATA!
LO SO! E` STATO LUI!
NAO!

ADESSO BASTA, NAO! CERCA DI RIPRENDERTI!

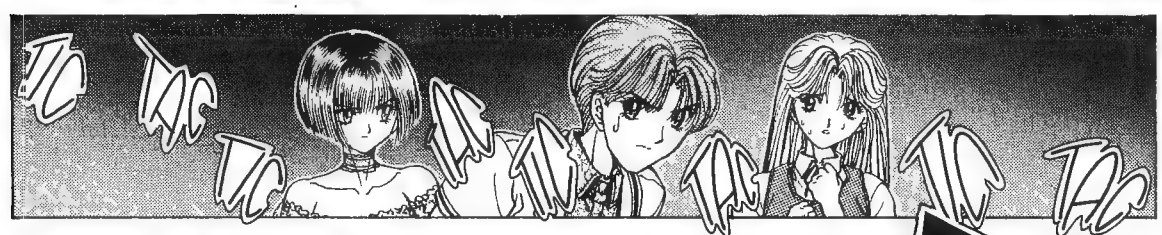
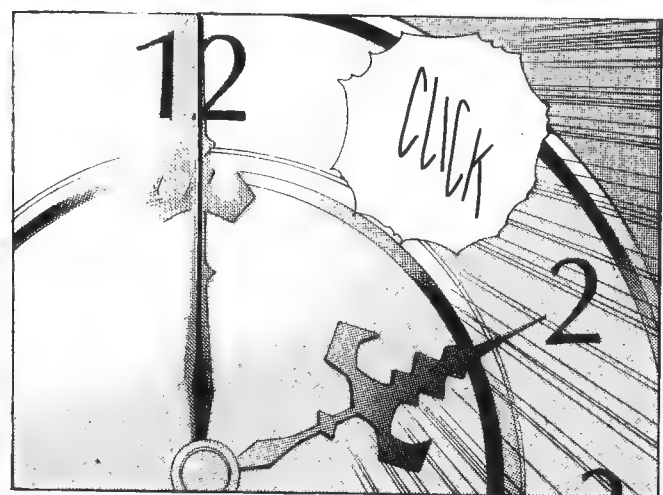
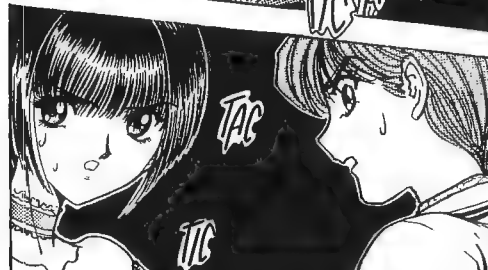
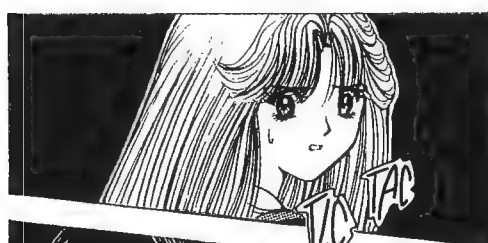
CI SONO COSE CHE NON DOVRESTI DIRE NEMMENO PER SCHERZO!

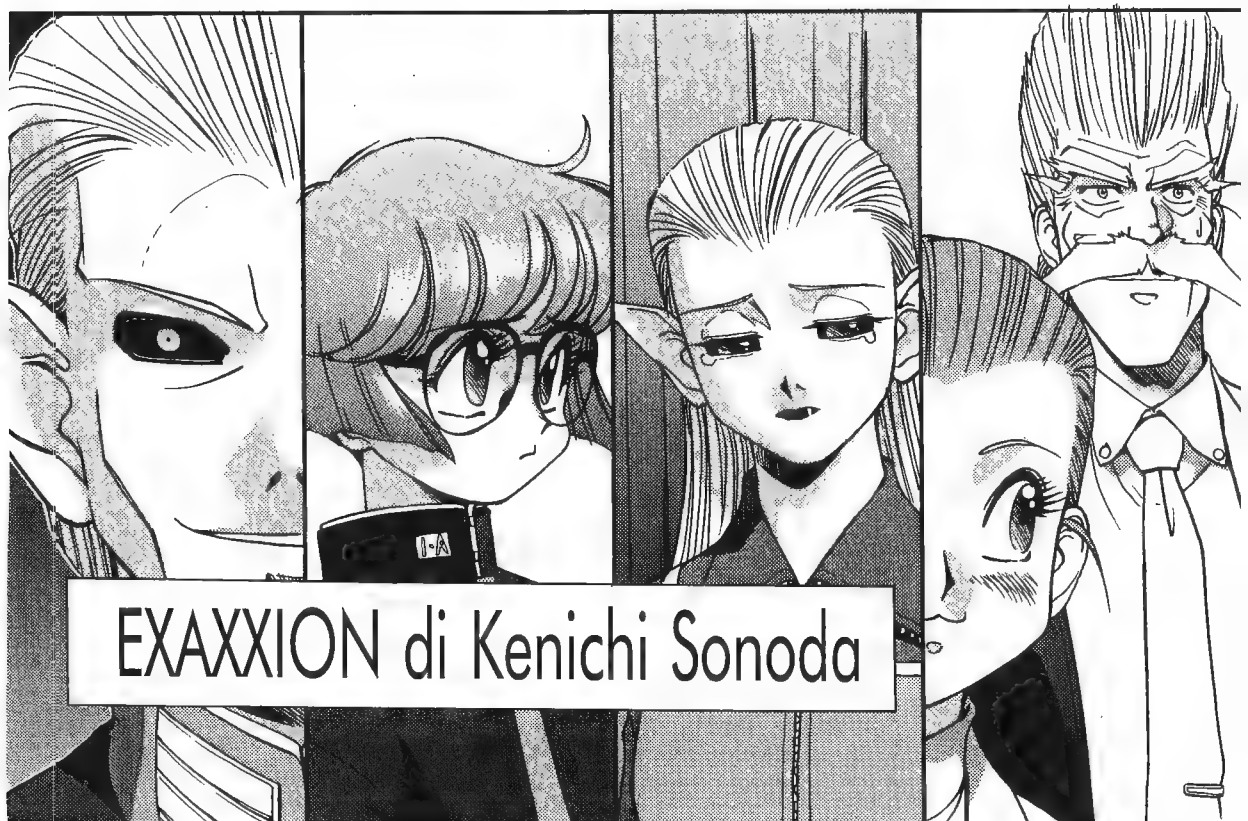
YUTA...

YU...

STAI DICENDO QUESTO PER IL MIO BENE...
TU NON SEI AFFATTO COME MIO PADRE...
SOLO TU MI HAI SEMPRE CONSOLATO...
...E INCORAGGIATO...
FIN DA QUANDO ERAVAMO BAMBINI...

È UN ALTRO PREAVVISO!

RANCORE
NAO KAZUKI
MORIRAI ALLE DUE DEL
POMERIGGIO DEL 22 SETTEMBRE.
MUORIMUORIMUORIMUORIMUORIMUORI...

TIC TAC TAC TAC TIC TAC TIC TAC

MA CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?!
ARGH!
YUTA!

TERRA CONTRO RIOFARD

EXAXXION di Kenichi Sonoda

WHIRR
SHAKA SHAKA SHAKA
AAH!
ZAZAP
FLASH FLASH
ALLORA QUESTI DATI?!
VIGILI DEL FUOCO
ANCHE L'IMPATTO DELLA SECONDA CANNONATA È AVVENUTO NEI PRESSI DEL MONTE FUJI, MA L'INTENSITÀ SISMICA È STATA MINORE DELLA PRIMA!
REGISTRATE I DATI RELATIVI ALLA SITUAZIONE DELLE STRADE! PARTIAMO IMMEDIATAMENTE!
RRUMBLE
CRAK
CRAK
CRAK
NHK
LA TRASMISSIONE RIPRENDERA' IL PIU' PRESTO POSSIBILE
SIAMO IN ATTESA DI NOTIZIE SUGLI EFFETTI DEL SECONDO IMPATTO
NOTIZIARIO STRAORDINARIO
A ME È SEMBRATO MENO POTENTE DEL PRECEDENTE... COSA DICONO ALLA TV?
ANCORA NESSUNA EMITTENTE NE DÀ NOTIZIA....
OH, GANCHAN... SPERO CHE TU NON FOSSI VICINO AL PUNTO DELL'IMPATTO...

I DATI SU DI LUI SONO ARRIVATI PROPRIO ORA...
HOICHI STA BENE?
I DISTURBI ELETTRO-MAGNETICI SONO QUASI CESSATI...
COS'È SUCCES-SO?
OH...

COSA?
IL BATTITO CARDIACO È CESSA-TO!

STIAMO RI-CEVENDO LE IMMAGINI RI-PRESE DALLA SONDA PIÙ VICINA!
HA COLPITO IN PIENO LA TESTA DEL ROBOT!
CE L'AB-BIAMO FATTA?

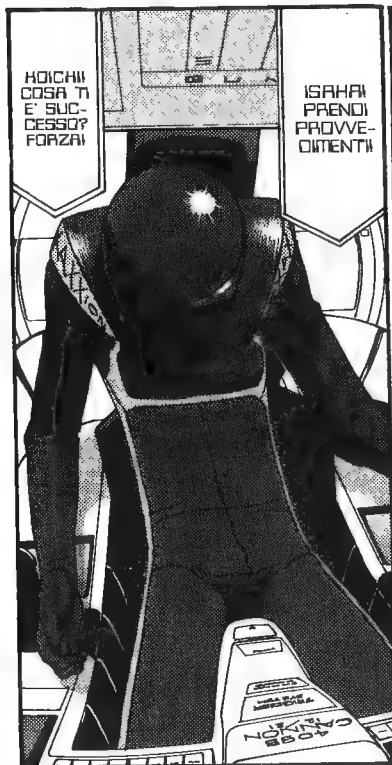
WHHMMM

M-MA... E` IMPOSSI-BILE!

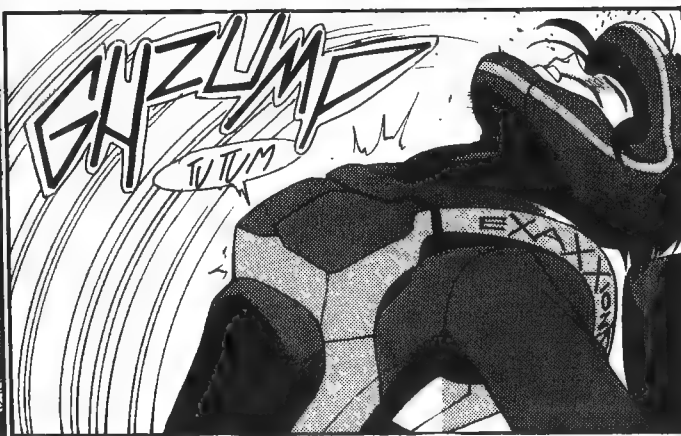
E` RIMASTO COMPLE-TAMENTE ILLESO!
QUESTO SAREBBE IL RISULTATO DI UN COLPO DIRETTO DEL SOLOSALM ALLA TESTA DI QUEL RO-BOT?!

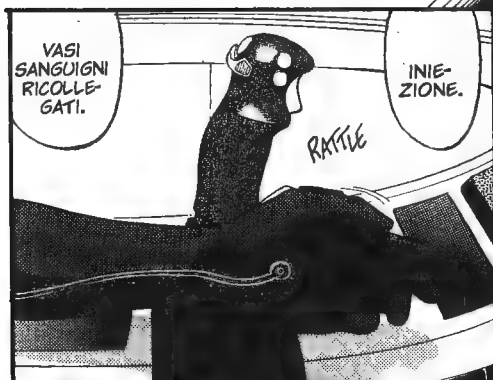
MOBILITA-TE ANCHE IL PERSONALE GIAPPONE-SE!
FATE RADUNARE IMMEDIATAMENTE TUTTE LE FORZE CHE SI TROVANO NEI PARAGGI E TENETELE PRONTE!
GE-NERALE, C`E` UNA NUOVA COMUNI-CAZIONE PROVE-NIENTE DAL PIA-NETA MADRE!

POSSIBILE CHE IO DEBBA SEMPRE RIPETERE LE STESSE COSE?! TI HO DETTO DI RIMANDARE!
M-MA SI TRATTA DELLA LINEA DIRETTA CON IL GENERALE BANTRAN...

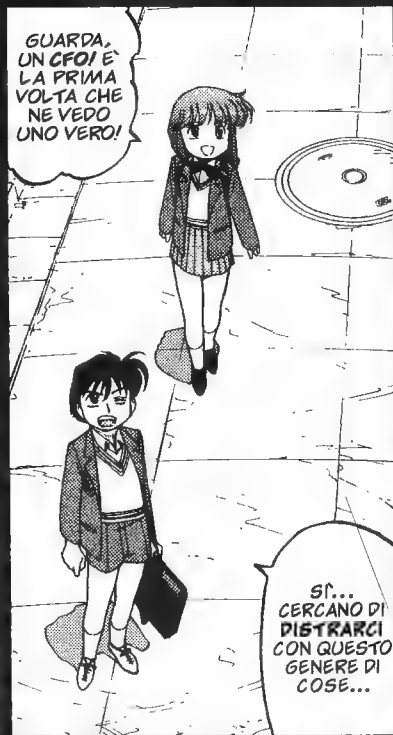
COS...?
L'HO INVIATA AL SUO CIRCUITO PERSONALE, GENERALE SHESKA...

KOICHI! COSA TI E' SUCCESSO? FORZA!
ISAHA! PRENDI PROVVEDIMENTI!

SI, SIGNORINA!
PSSH
LO FARO' TORNARE NEL MONDO DEI VIVI.
FLAP
EXAXXION

GHZUMP
TU TUM
EXAXXION

BATTITO CARDIACO E RESPIRAZIONE DI NUOVO NEI PARAMETRI. ELETTROENCEFALOGRAMMA ANOMALO.
GLI INIETTO UNA MICRO-MACHINE.
INIZIO SCANSIONE.
HNNF
HNNF HNNF

EHI, È UNO DI QUEI BUFFONI!
LA MACHINE HA RAGGIUNTO LA PARTE DANNEGGIATA.
INIZIA IL PROCESSO DI RIGENERAZIONE DEGLI IMPIANTI.
DI CHE BUFFONI STAI PARLANDO?!
DELLA TUA FAMIGLIA! TUO NONNO HA PUBBLICATO QUEL LIBRO ASSURDO... NON TI VERGOGNI?
SE CREDI ANCHE TU ALLE SCEMENZE, ALLORA SIETE PROPRIO UNA FAMIGLIA DI BUFFONI!
SONO GIÀ PASSATI CINQUE ANNI DALL'ARRIVO DEI FARDIANI, MA NON È SUCCESSO NULLA!
ALTRO CHE INVADERCI! CI STANNO OFFRENDO DELLE COSE MERAVIGLIOSE!
GUARDA QUA! È UN COMPUTER DA POLSO DI TOTALE PRODUZIONE RIOFARDIANA! OTTO PETA DI MEMORIA E PERFETTAMENTE COMPATIBILE CON TUTTI GLI ALTRI!
E COSTA SOLO 19.800 YEN!
SE TUTTI SI LASCIASSERO IMPRESSIONARE DA COSE DEL GENERE, I FARDIANI CI AVREBBERO GIÀ MESSO I PIEDI SULLA TESTA!
EHI! COME TI PERMETTI?!
DIAMOGLI UNA LEZIONE!

MH...?

TUTUM

DA DA DA DAM! NUOVO MILLENNIO, NUOVA QUALITÀ D'IMMAGINE! BETA FARDIST E IL TUO SGUARDO VOLA NEL FUTURO!

GUARDA, UN CFO! È LA PRIMA VOLTA CHE NE VEDO UNO VERO!

SÌ... CERCANO DI DISTRARCI CON QUESTO GENERE DI COSE...

CFO: COMMERCIAL-FILM FLYING OBJECT

OWOM
OWOM
PERCHÈ DICI COSÌ, GANCHAN?
PER INSAPORIRE I TUOI PIATTI, SPACE SPICES! QUATTROMILA ANNI DI GUSTO TRADIZIONALE ORA ANCHE SULLA TUA TAVOLA!
E SE UN GIORNO QUELLO CHE HA SCRITTO MIO NONNO SUL SUO LIBRO SI RIVELASSE VERO, TU CHE COSA FARESTI?
ECCO... IO...
FARÒ TUTTO CIÒ CHE MI CHIEDERAI!
ALLORA...
TI CHIEDERÒ DI FARE LE COSACCE!
VA BENE...
...LO FARÒ...
S-SUL SERIO...?
S-SÌ...MA SOLO...
...SOLO SE FOSSE TUTTO VERO...
NNH...

DEVO RICORDARLE QUEL PATTO... AH AH...
GIÀ... È VERO...
MA CHE STA DICENDO?
UH...? AH!
SEMBRA CHE ABBIA UN'EREZIONE. POSSO OCCUPARMENE IO IN CINQUE MINUTI, DOTTORE...?
NO PICTURE
LASCIA PERDERE! ABBIAMO ALTRO A CUI PENSARE!
AH, GIÀ... SONO STATO COLPITO DALLA CANNONATA...
AVANTI, RIALZATI!
NONNO! MI AVEVI DETTO CHE NON CI SAREBBE STATO ALCUN PROBLEMA!
PUOI ANCHE NON CREDERCI, MA GRAZIE AL CONTROLLO INERZIALE, IL 99% DELLA FORZA D'IMPATTO E' STATA AMMORTIZZATA!
ESATTO! E' TECNICAMENTE IMPOSSIBILE TRATTENERLA AL 100%, ED E' PER QUESTO CHE TI HO FATTO INDOSSARE QUELLA TUTA!
IL... CONTROLLO INERZIALE?
NO... LO DEVO A UNA SCOPERTA E A NUMEROSE ANALISI..
CHE MERAVIGLIA! HAI INVENTATO TUTTO QUESTO DA SOLO, SENZA ALCUN BISOGNO DELLA LORO TECNOLOGIA, NONNO?!
COS... ANALISI?

PESCE DRAGO ROSSO © HISASHI CHIBA

...

RICERCA!

SÌ!

X..

X..

X..

XXX.. PROGETTO DI RECUPERO DELLE XXX UNIT...

UN PROGETTO A TEMPO INDETERMINATO, IDEATO DAL GOVERNO DI OTTANTADUE LEGISLAZIONI PRECEDENTI QUELLA ATTUALE...

RRUMBLE
RUMBLE
SKRIII
WHIRRR
KRRM
MSH
RRHHMMM
RRRHHMM

WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP

EXAXXION

RRRUMBLE

KRRRUM

RRHMM

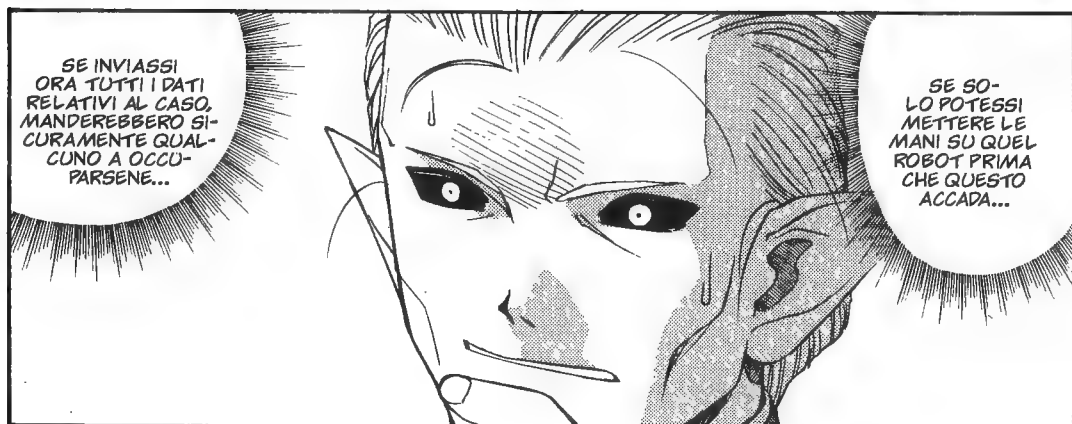
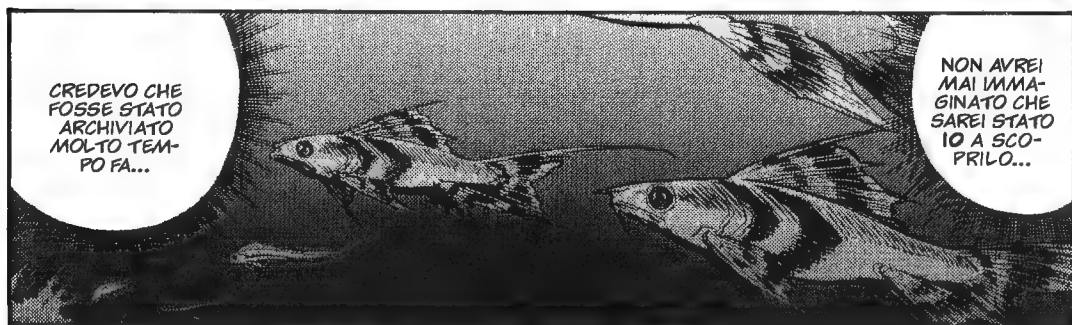
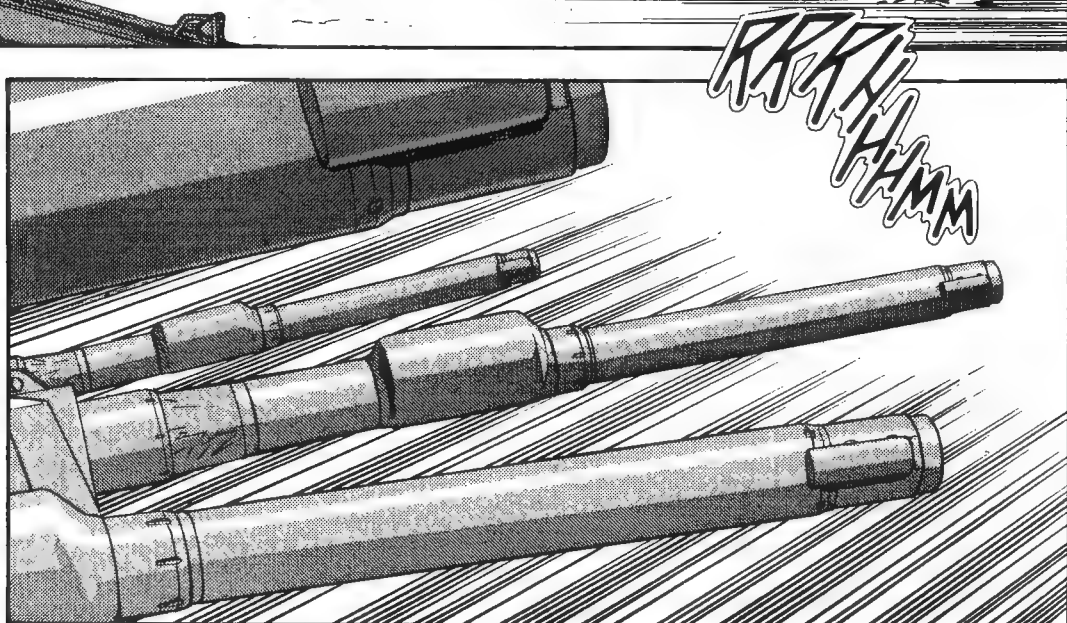
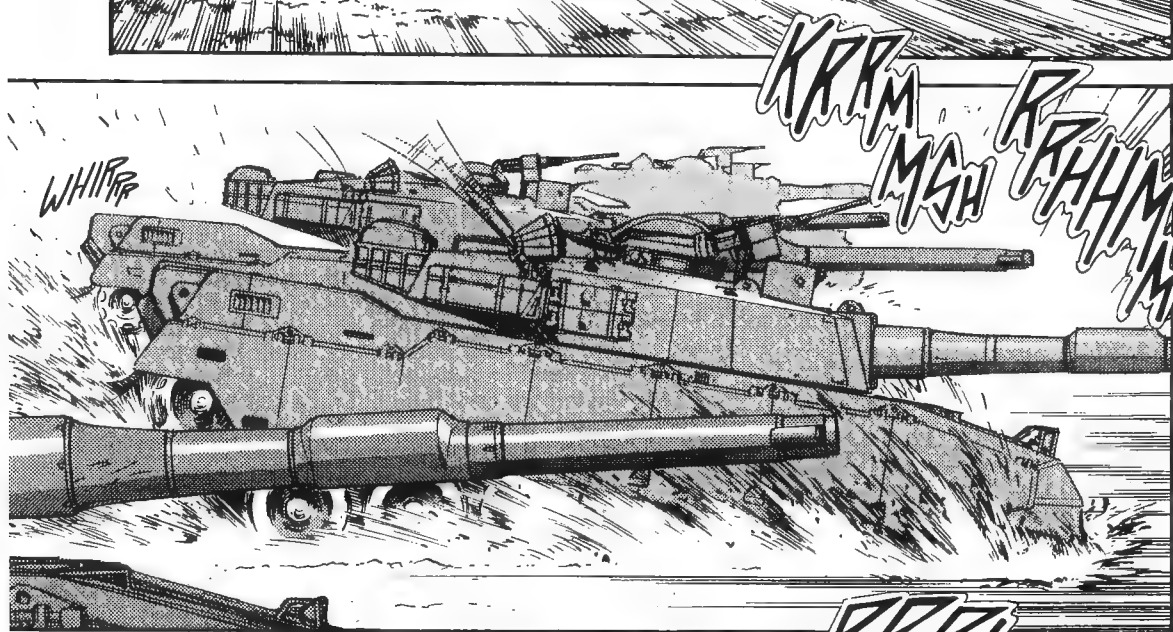
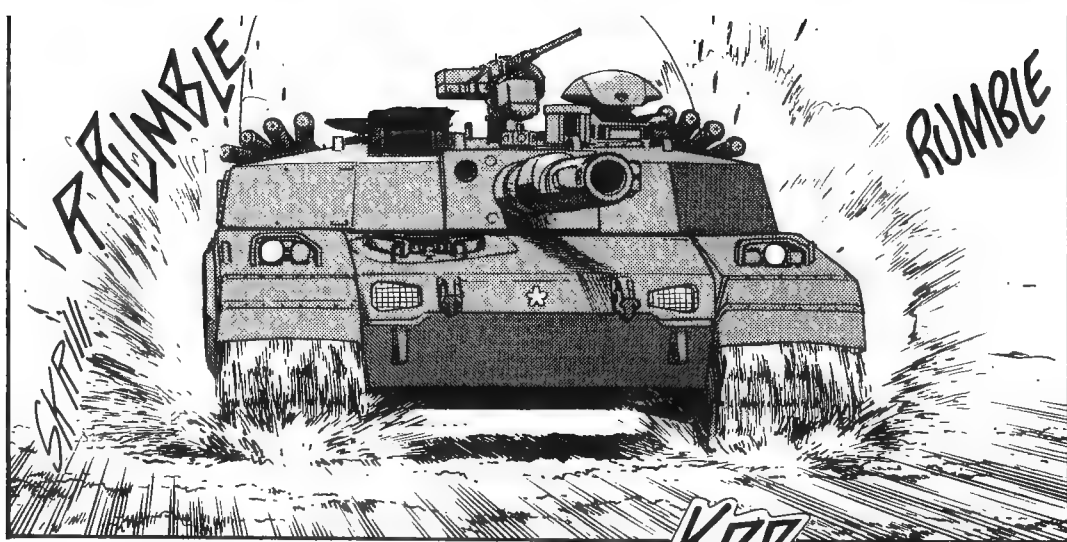
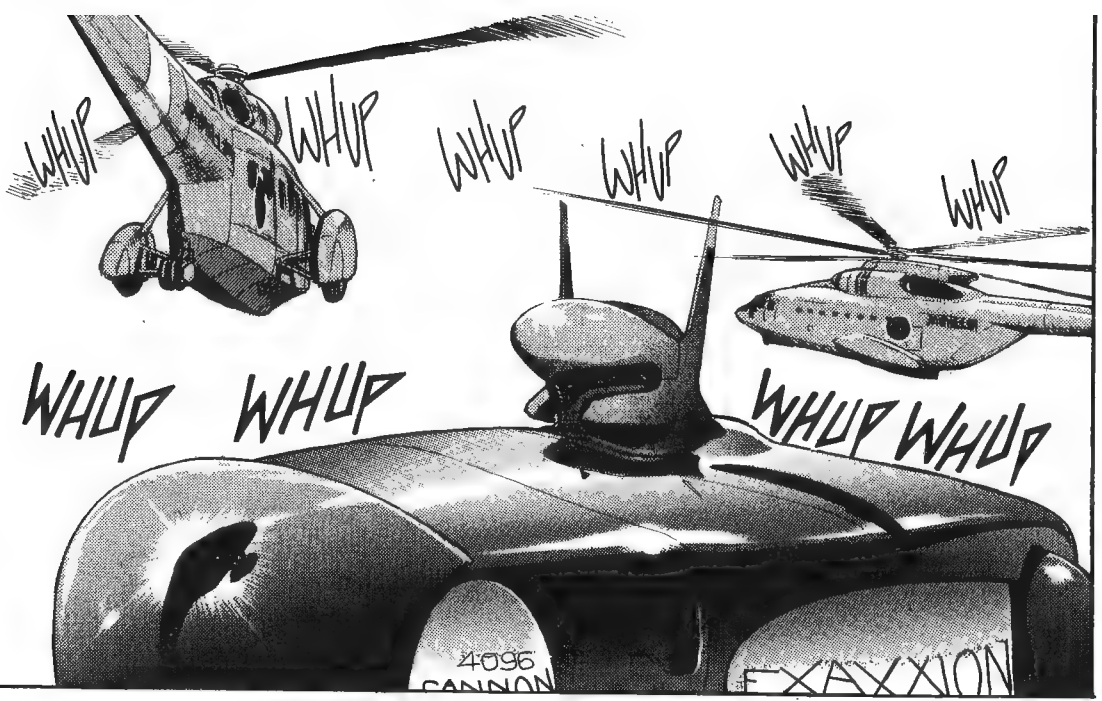
WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP
WHUP WHUP WHUP WHUP
4096 CANNON
EXAXXION

SIGNOR HOSUKE! IL CORPO DI AUTODIFESA E' ARRIVATO SOPRA IL MONTACARICHI!

LASCIALI PERDERE! LA LORO POTENZA DI FUOCO NON E' SUFFICIENTE A DISTRUGGERE IL PORTELLO PRINCIPALE... E NEMMENO QUELLO PER LA MANUTENZIONE!

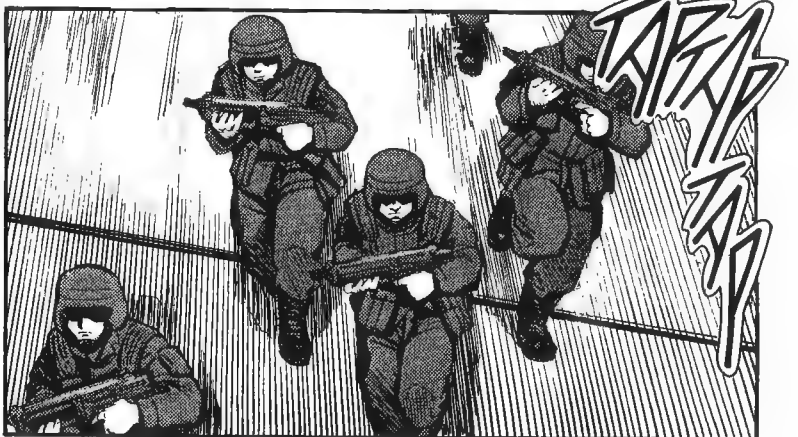
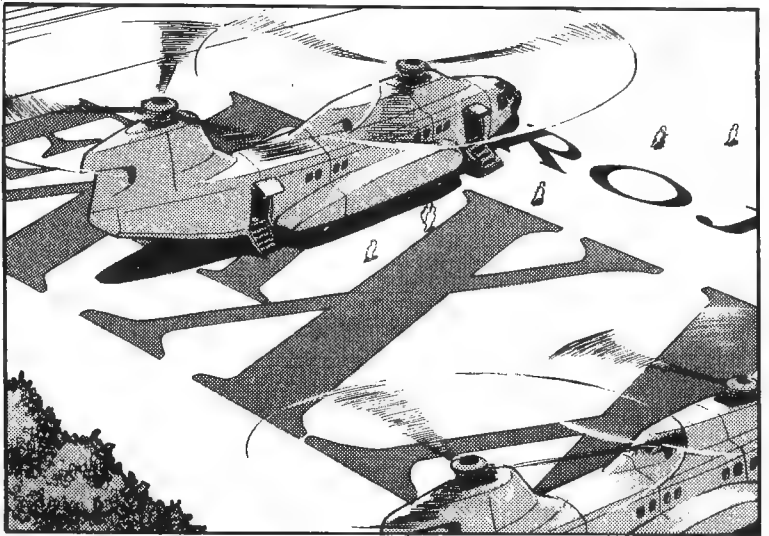
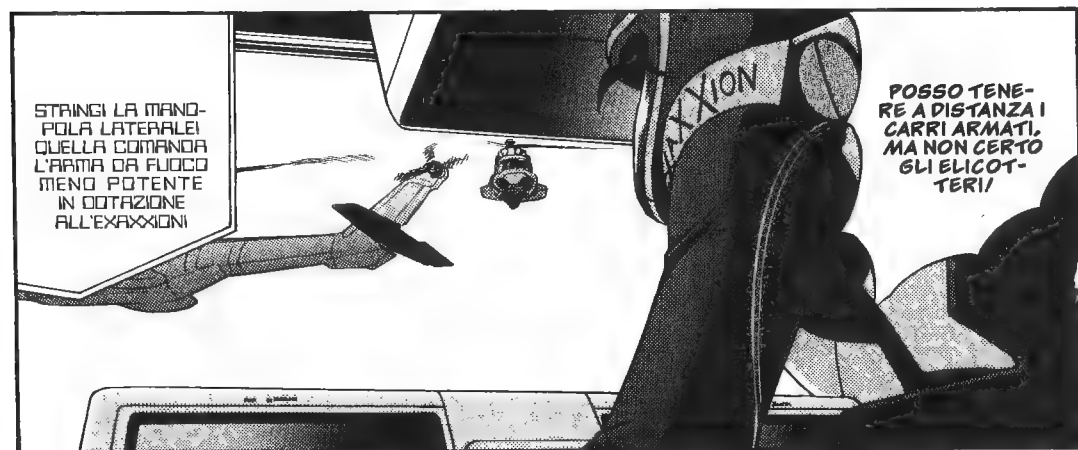
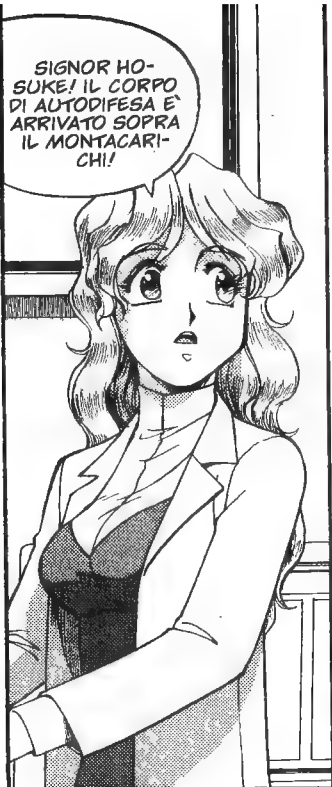
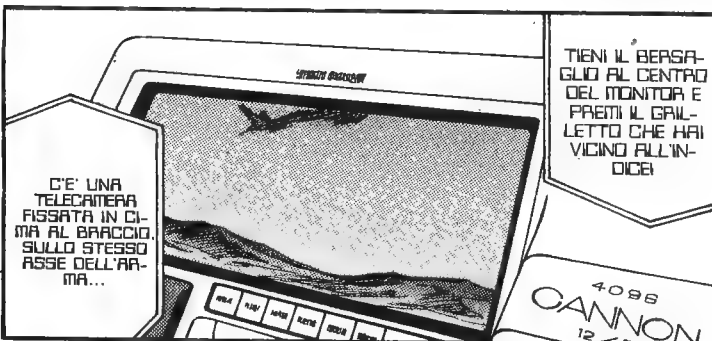
BENE... OH!

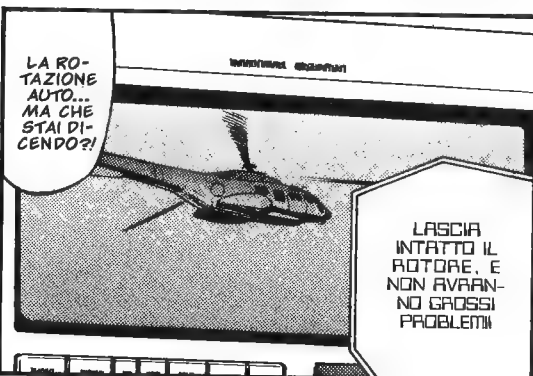
ALLA PORTA DI SUPERFICIE SUL QUARTO ASSE SI E' VERIFICATA UN'ESPLOSIONE!

CHE DIAVOLO SIGNIFICA?!

RED ALLA CENTRALE! LA PORTA E' ANTI-ESPLOSIONE! DATE L'ORDINE DI BOMBARDARE!

LA MANOPOLA?

WHIRRR

DEV'ESSERE QUESTA!
GRAB

C'E' UNA TELECAMERA FISSATA IN CIMA AL BRACCIO, SULLO STESSO ASSE DELL'ARMA...
TIENI IL BERSAGLIO AL CENTRO DEL MONITOR E PREMI IL GRILLETTO CHE HAI VICINO ALL'INDICE!
4096 CANNON

MA SE SPARERÒ MORIRANNO!
NO, SE DISTRUGGERAI SOLO IL MOTORE SITUATO SOTTO IL ROTORE... L'ELICOTTERO SCENDERA' GRAZIE ALLA ROTAZIONE AUTOMATICA!

LA ROTAZIONE AUTO... MA CHE STAI DICENDO?!
LASCIA INTATTO IL ROTORE, E NON AVRANNO GROSSI PROBLEMI!

ORA STA' TRANQUILLO E SPARA!
CHACK
E' UN SEMPLICE SET COMPOSTO DA TRE MITRAGLIATORI GATLING DA SEI CANNE DA OTTANTOTTO MILLIMETRI CIASCUNO!
C-COSA?!

AAAH!

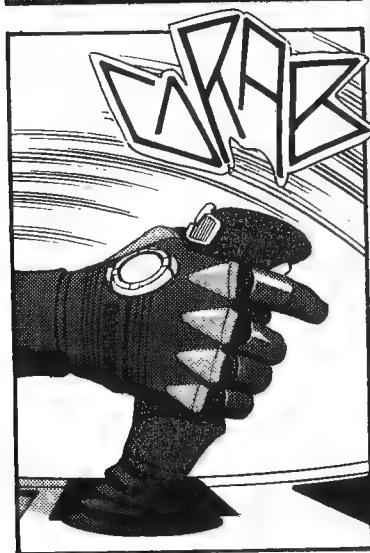
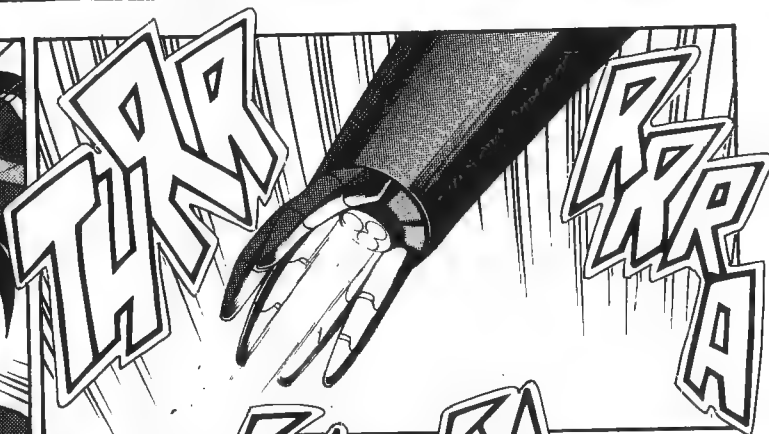
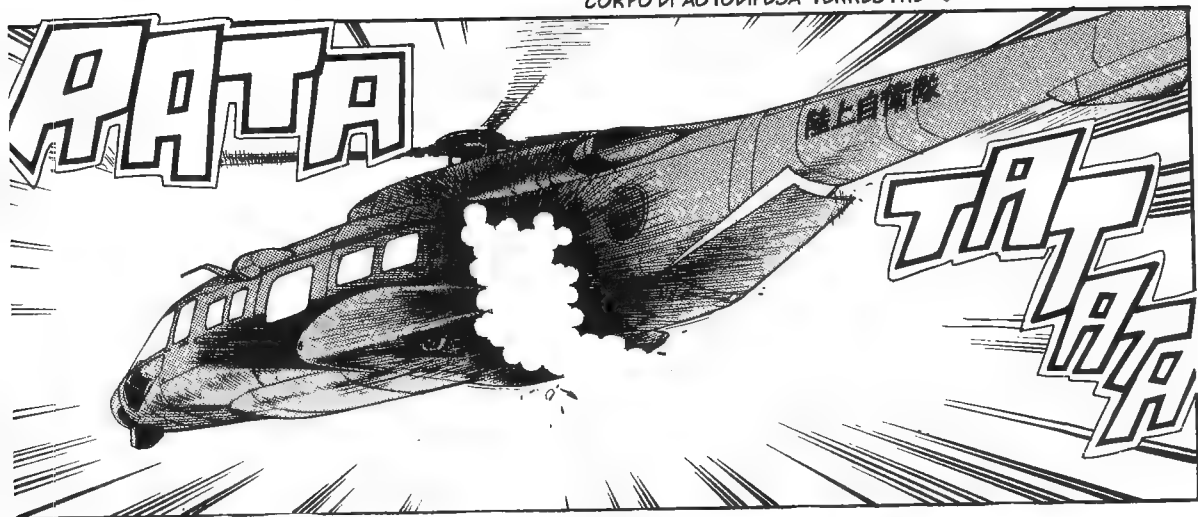
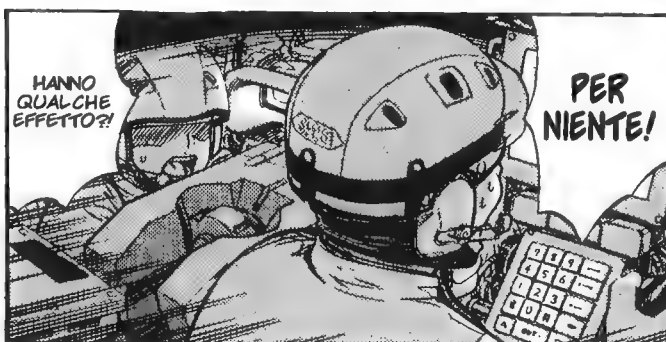
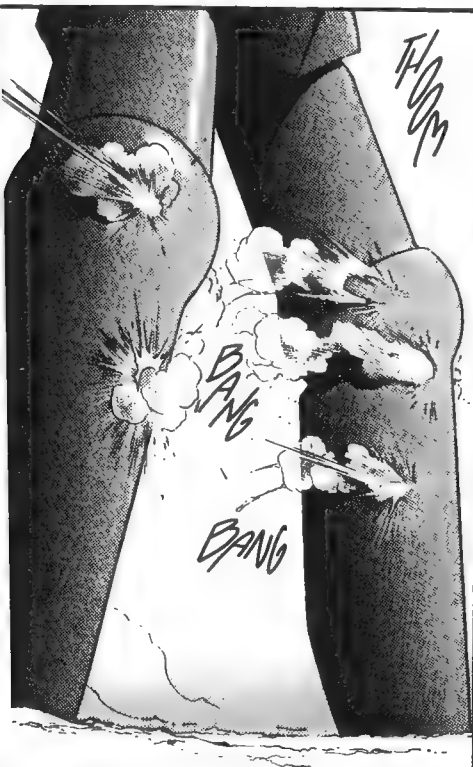
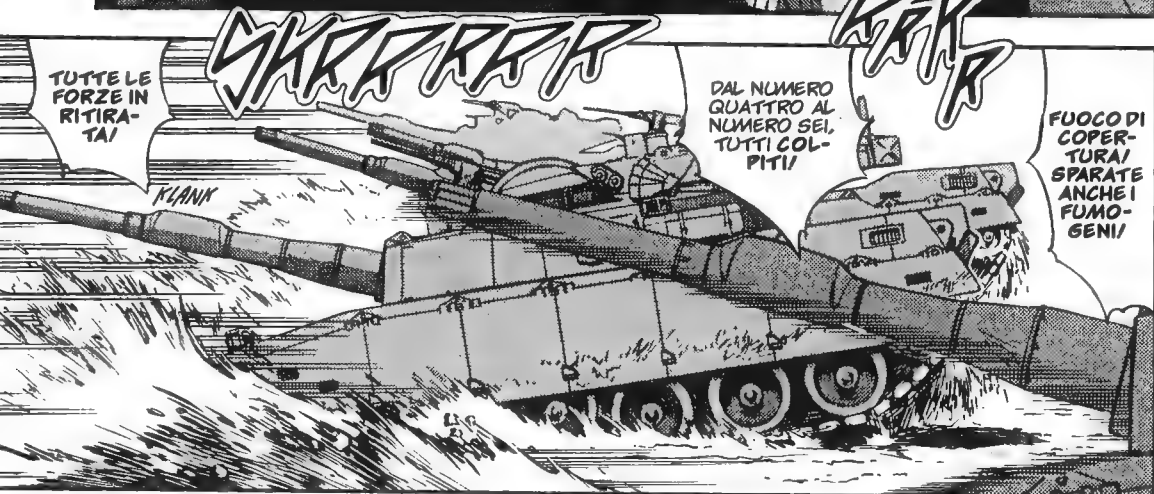
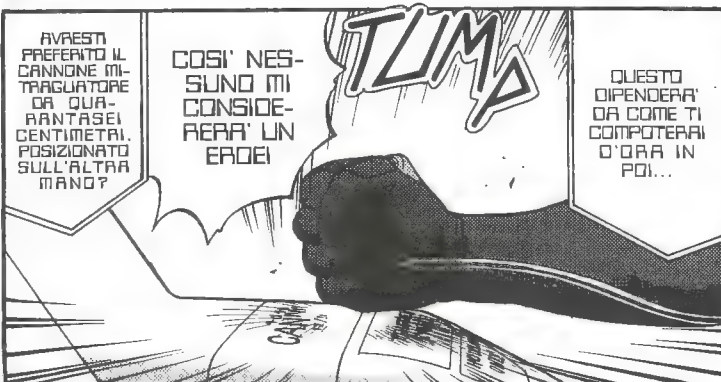
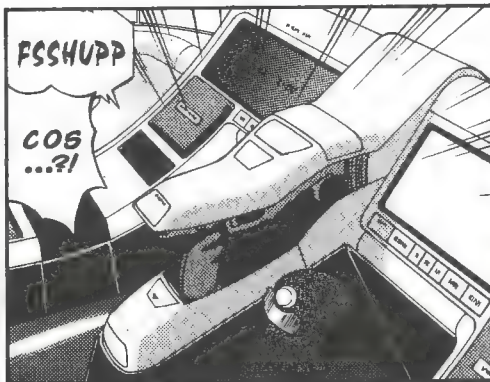
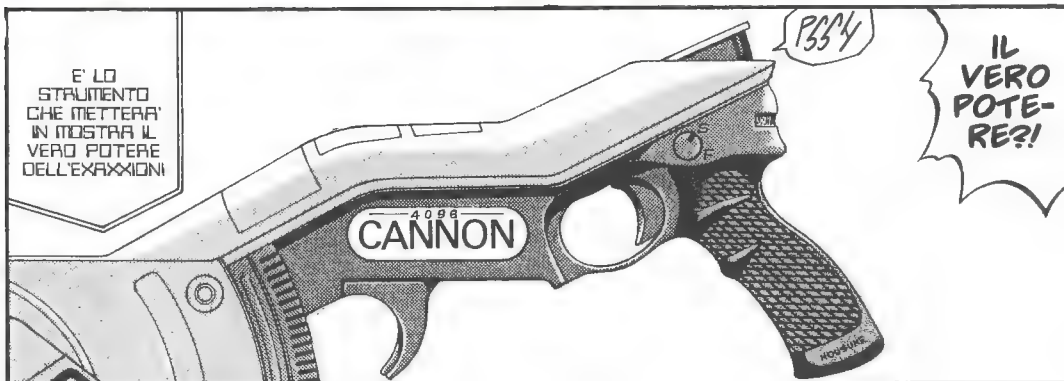
THRR

CRAB

KLANK

RATATATA TA

NUMERO NOVE COLPITO!
STA PRECIPITANDO!
ANCHE DIVERSE UNITÀ TERRESTRI SONO STATE COLPITE!
A TUTTI I MEZZI! ARRETRATE!

SKRRRRRR
RRRR
TUTTE LE FORZE IN RITIRATA!
KLANK
DAL NUMERO QUATTRO AL NUMERO SEI, TUTTI COLPITI!
FUOCO DI COPERTURA! SPARATE ANCHE I FUMOGENI!

SONO MORTI! SICURAMENTE SONO MORTI TUTTI!
GWROOOOSH
OTTANTOTTO MILLIMETRI... PERCHE' MI HAI FATTO SPARARE CON UN CANNONE DEL GENERE?!
ERA INEVITABILE! SI E' TRATTATO SOLO DI UNO SFORTUNATO INCIDENTE!
QUESTO DIPENDERA' DA COME TI COMPORTERAI D'ORA IN POI...
TUMP
COSI' NESSUNO MI CONSIDERERA' UN EROE!
AVRESTI PREFERITO IL CANNONE MITRAGLIATORE DA QUARANTASEI CENTIMETRI, POSIZIONATO SULL'ALTRA MANO?
D'ORA IN POI?
FSSHUPP
COS ...?!
M-MA...
NONNO, COS'E' QUESTO...?
IL VERO POTERE?!
PSSSH
E' LO STRUMENTO CHE METTERA' IN MOSTRA IL VERO POTERE DELL'EXAXXION!
4096
CANNON

TI PRESENTO L'EXACANNON!

SI TRATTA DI UN CANNONE CALIBRO 4096 MM. CON LA CANNA LUNGA 12 CALIBRI!*

PTHSSSH

KLONNG

4096 CANNON 12/21

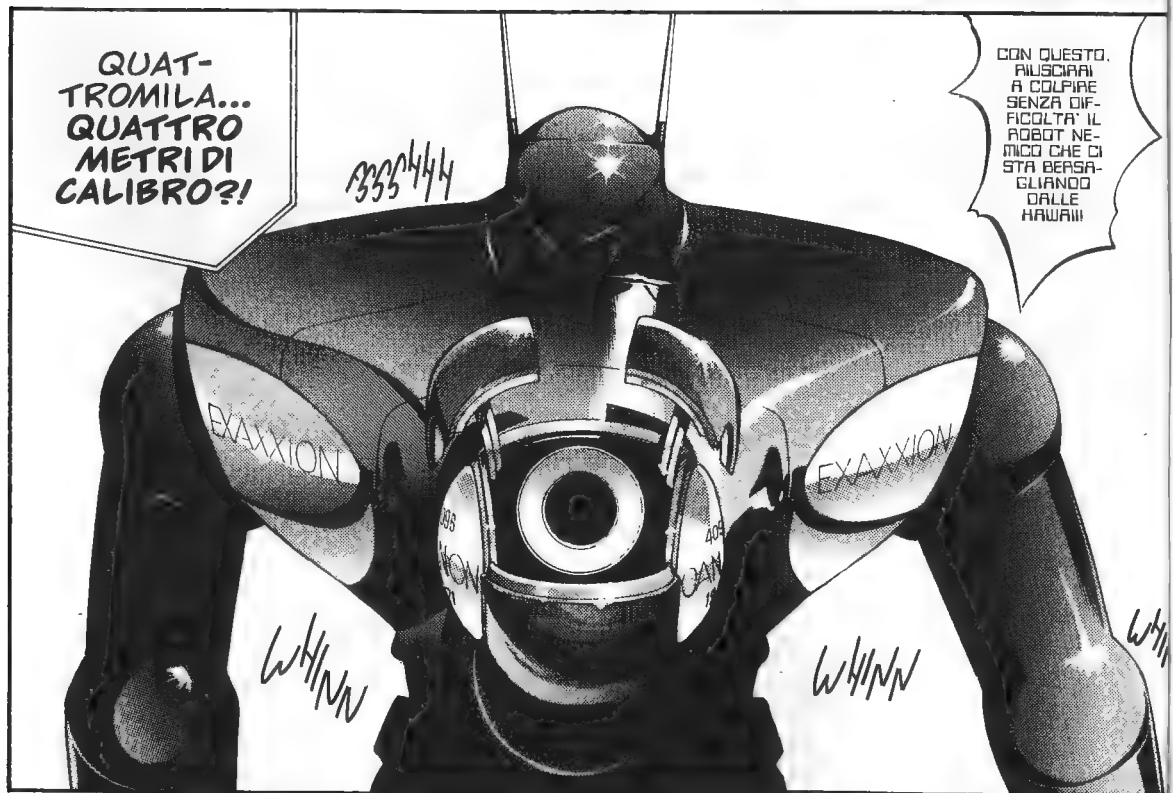
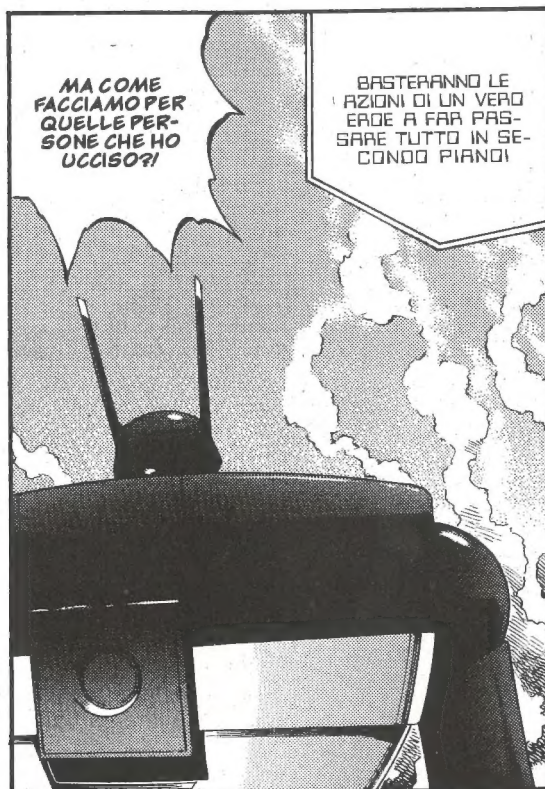
QUATTROMILA... QUATTRO METRI DI CALIBRO?!

CON QUESTO, RIUSCIRAI A COLPIRE SENZA DIFFICOLTA' IL ROBOT NEMICO CHE CI STA BERSAGLIANDO DALLE HAWAII!

EXAXXION

EXAXXION

WHINN

WHINN

* LA LUNGHEZZA DELLA CANNA DI UN CANNONE SI CALCOLA IN BASE A QUANTE VOLTE QUESTA E' PIU' LUNGA DEL PROPRIO CALIBRO. LA LUNGHEZZA DELLA CANNA DELL'EXACANNON RISULTA PERTANTO DI 49, 2 METRI CIRCA. KS

MA COME FACCIAMO PER QUELLE PERSONE CHE HO UCCISO?!

BASTERANNO LE AZIONI DI UN VERO EROE A FAR PASSARE TUTTO IN SECONDO PIANO!

I MORTI NON RESUSCITANO, RAGAZZO!

ORMAI IL MONDO INTERO E' IN GUERRA!

I SOSTENITORI DEI DIRITTI UMANI SONO ASSOLUTAMENTE IMPOTENTI...

HOICHI... STAI PER DIVENTARE UN **GRANDE CONDOTTIERO MODERNO...** SARAI RICORDATO COME **NAPOLEONE, NOBUNAGA** E **T'SAO T'SAO...**

IO TI HO DONATO I POTERI CHE TI RENDERANNO POSSIBILE CIO'!

VORRESTI FORSE USCIRE DALLA CABINA PROPRIO ORA E FARTI ARRESTARE COME UN SEMPLICE CRIMINALE, REGALANDO L'EXAXXION AI FARDIANI E PERMETTENDO LORO DI **TIRANNEGGIARE** SUL GENERE UMANO?!

...OPPURE PREFERISCI RESTARE RINCHIUSO IN QUELLA CABINA DI PILOTAGGIO? CERTO, NON C'E' IL BAGNO, NE' LA DISPENSA, PERO'...

* PRENDERE LA MIRA